

REVISTA DE PLAYSTATION 100%
#200
Play
Todo sobre...
DARK SOULS III
STREET FIGHTER V
BATTLEBORN
FALLOUT 4
MOTOGP 15
¡VIVEN!
GÉNEROS MUERTOS QUE RESUCITAN
ROCK BAND 4
GUITAR HERO LIVE
TIME CRISIS 5
TONY HAWK'S PRO SKATER 5...
¡Lo mejor de la historia de Playmanía!
ESPECIAL NÚMERO 200
Imágenes
Anécdotas
Cifras...
Desde Sony España nos hablan del
Pasado, presente y futuro de PlayStation
¡Ya lo hemos jugado!
MGS V
THE PHANTOM PAIN
Avance
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
Asesinos y templarios en la Revolución Industrial
GANA 1 PS4 + BATMAN ARKHAM KNIGHT

CONTINUA TU EXPERIENCIA DIGITAL










RESÉRVALO YA
PARA JUGAR COMO
HARLEY QUINN
4 MAPAS DE DESAFÍO EXCLUSIVOS
UTILIZA SUS
ARMAS, ARTILUGIOS
Y HABILIDADES EXCLUSIVAS
Se requiere conexión a Internet
para contenido descargable.
Expira 31/12/2024
CONTENIDO EXCLUSIVO
Misión
Pesadilla del
Espantapájaros
Solo en PS4™
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™& © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)
WB GAMES
DC COMICS
rocksteady
PS4™


BATMAN
ARKHAM KNIGHT




PS4
BATMAN
18
rocksteady

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



200 eslabones para una cadena...

Llevo 200 número escribiendo para esta revista y nunca me había costado tanto completar un texto como me está costando éste. Llevo diez o doce versiones. Hace 20 años tendría la papelera llena de bolas de papel con ideas perdidas. Algunas me sabían a poco y otras a nada. Algunas me parecían repetidas, otras típicas y la mayoría tópicas. ¿Será esta la buena?

Supongo que si me está costando tanto es porque no sé qué decir. Podría contar lo duro que fue el lanzamiento, lo gratificante que fue convertirnos en la revista número 1, lo orgullosa que me siento de toda la gente que ha trabajado a mi lado o de lo torpe que soy, que 200 números después sigo siendo incapaz de "cerrar" sin agobios y me sigo estresando como el primer día (tengo una contractura de caballo en el hombro)... Sí, podría hablar de todo eso, pero de todo eso ya os hablamos en las páginas de dentro y, además, en el fondo eso no es lo importante. Eso son los tópicos...

Creo que si ninguno de los textos que he escrito me convence es porque en ninguno decía lo que realmente necesitaba decir. Y lo que necesito decir es GRACIAS. Soy de una generación en la que el "por favor" y el "gracias" tenían importancia, así que os ruego que me toméis en serio. Suena típico, pero va desde el corazón. Gracias a los que ya no nos leéis, a los que nos leéis desde siempre y a los que os acercáis de vez en cuando al quiosco. Gracias por estar leyendo ahora mismo esta página, porque sin vosotros nunca jamás esta habría sido una página del número 200.

Pero vosotros no sois los únicos culpables de que no me salgan las palabras (tontorrona, además de torpe). También es obligatorio dar las gracias a una marca. Puede sonar frío, pero es una marca pasional. Tengo que dar las gracias a PlayStation. El éxito de Playmanía está tan íntimamente ligado a las consolas PlayStation, que no existiría sin ellas. Suena a perogrullo, pero es verdad. Hace años, cuando Playmanía superaba en ventas a todas sus competidoras (que no eran pocas), mi compañero Juan Carlos García, por aquél entonces director de Nintendo Acción, me dijo: "enhorabuena, ya me contarás cómo lo haces". Y le contesté: "yo no hago nada, sólo hago una revista de la consola más vendida". Se lo dije con sinceridad y sigo pensando lo mismo. PlayStation nos inspiró para hacer una revista diferente. Cuando PlayStation cambió, cambiamos nosotros y lo demás es historia.

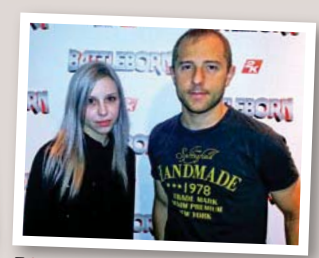
Por desgracia, el último cambio viaja por otros canales que no están hecho para el papel y la tinta, pero aquí seguimos. Y aquí seguiremos mientras vosotros estéis ahí, en un extremo de la cadena, y PlayStation esté en el otro. No sé si forjaremos 100 eslabones más, pero con estos 200, me conformo.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a poco. No ha sido fácil lograr reunir los pósters del suplemento y echar la vista atrás, cansa. Aún así...



Álvaro Alonso viajó a las oficinas de Konami en Los Ángeles para jugar a *MGS V: TPP* durante más de 15 horas. Sí, nosotros también le odiamos.



Sarah Rosa, directora de arte de *Battleborn*, le contó a Rafa Aznar algunas de las peculiaridades del último juego de Gearbox.



Dani Quesada ya ha podido jugar a *Street Fighter V* en su presentación europea. No le dejaron hacer fotos dentro, pero no perdió la ocasión de retratarse con el stick oficial.

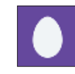
Lo que nos habéis dicho...

Leales



@sercascer_27
Si me dan a elegir entre coger un juego gratis o playmanía gratis ya sabéis lo que cojo ¿no? Vamos, la revista 200.

Despistados



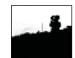
@LuisSTVN
Dónde diantres he metido la mini guía de @revisplaymania de *MGS:GZ*. Este mes lo dan con el PS Plus. ¡Quién me manda a tener tantas revistas!

Con buen ojo



@JaviPsych
Aquí, a 33 grados a la sombra leyendo la @revisplaymania y me encuentro otra vez a @SAZAMdaniel. ¡¡¡Estás en todas!!!

Pues... ¡Hola!



@malx92
Ya mismo el número 200 de @revisplaymania. Cuántos años han pasado ya y cuántos recuerdos. La compro publiquen lo que publiquen.

Con mucha visión



@borjagamer-17
Metal Gear Solid V The Phantom Pain se merece ser la portada número 200.

Demasiado optimistas



@Bleda666
¿Hay alguna posibilidad de comprar esta guía? :-(



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

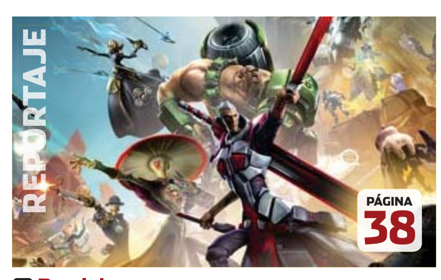
SUMARIO #200 Play manía



Especial Número 200. Hay muchas páginas en este número dedicadas a celebrarlo. Empezamos en la Opinión y terminamos en el RetroPlay. ¡Ojalá os divirtáis con ellas!



Assassin's Creed Syndicate. La saga sigue avanzando en la historia y llegamos al Siglo XIX...



Battleborn. Los creadores de *Borderlands* quieren sorprendernos con su nueva criatura para PS4.

REPORTAJE PÁGINA 18

EN PORTADA

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Promete ser la aventura del año y después de haberla jugado estamos casi seguros de que lo será...

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



LEGO
JURASSIC WORLD
4 AVENTURAS JURÀSICAS
1 VIDEOJUEGO COLOSAL
JURASSIC WORLD
JURASSIC WORLD
YA EN CINES
7
www.pegi.info
PS3
PSVITA
PS4
XBOX ONE
XBOX 360
PC
WiiU
NINTENDO 3DS
YA A LA VENTA

Agenda PlayStation

DEL 9 DE JUNIO AL 15 DE JULIO

Si no quieres perderte detalle de los juegos que se pondrán a la venta en las próximas semanas sólo tienes que echarle un vistazo a nuestra Agenda. Si no hay retrasos de por medio, aquí los encontrarás todos.

9 DE JUNIO MARTES
- The Elder Scrolls Online · PS4

12 DE JUNIO VIERNES
- LEGO Jurassic World · PS4/PS3/PS Vita
- PayDay 2 Crimewave Edition· PS4

16 DE JUNIO MARTES
- E3 2015 · Feria de videojuegos

18 DE JUNIO JUEVES
- Far Cry Complete · PS4
- Tour de France 2015 · PS4/PS3

19 DE JUNIO VIERNES
- MotoGP 15 · PS4/PS3

23 DE JUNIO MARTES
- Batman Arkham Knight · PS4
- Final Fantasy XIV Online Complete Experience · PS4

24 DE JUNIO MIÉRCOLES
- Gamelab · Feria de videojuegos

26 DE JUNIO VIERNES
- J-Stars Victory Vs+ · PS4/PS3/PS Vita

30 DE JUNIO MARTES
- One Piece Pirate Warriors · PS3
- Tales Of Graces F & Tales Of Symphonia Chronicles · PS3

1 DE JULIO MIÉRCOLES
- Journey Collector's Edition · PS4

3 DE JULIO VIERNES
- Hyperdimension Neptunia RE; Birth3 · PS Vita

10 DE JULIO VIERNES
- Formula 1 2015 · PS4

15 DE JULIO MIÉRCOLES
- God of War III Remaster · PS4



E3 2015
La feria de videojuegos más importante del mundo nos deparará sorpresas y anuncios de relumbrón. Seguidla en:
www.hobbyconsolas.com

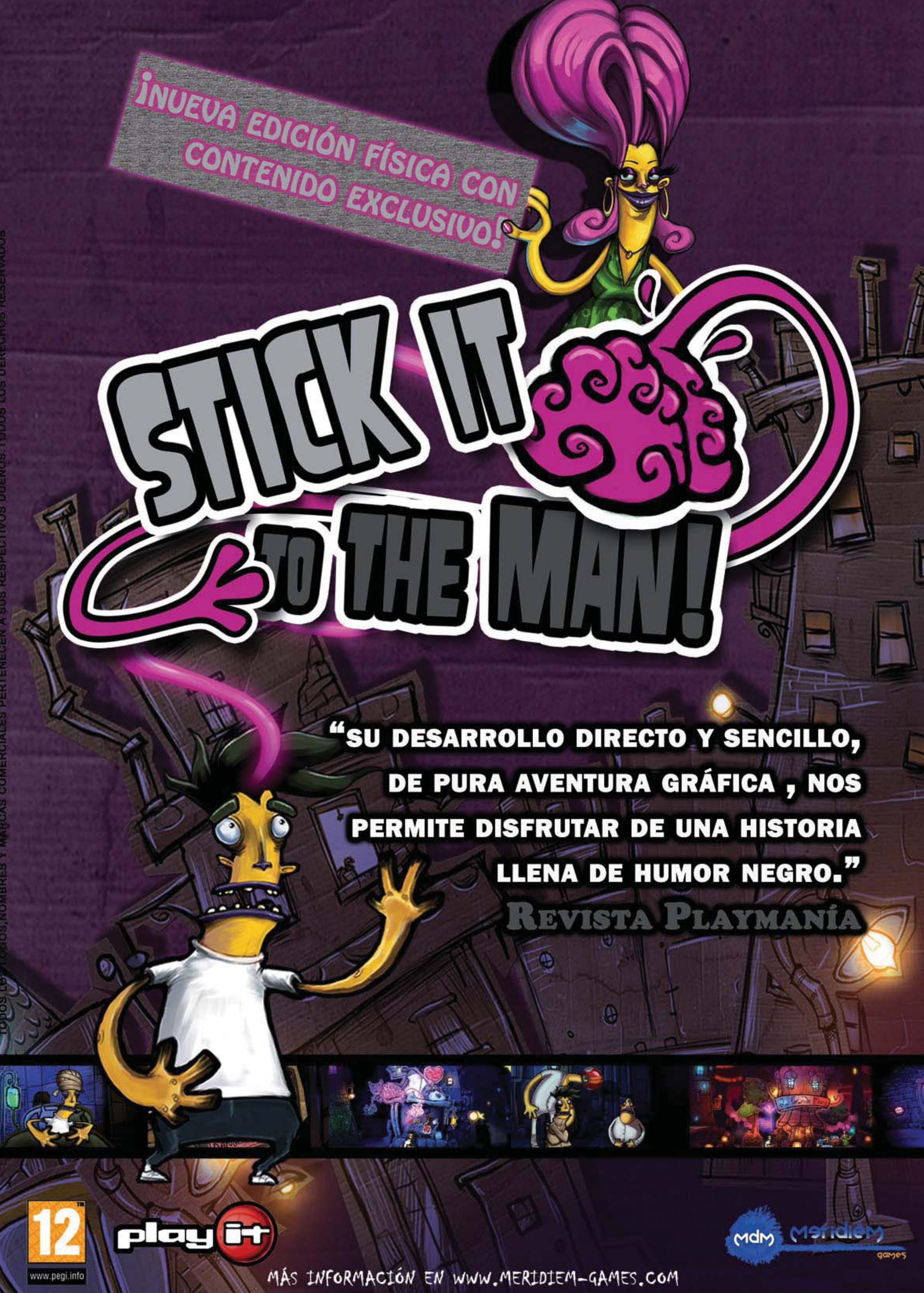


F1 2015
Se está haciendo de rogar y tenemos unas ganas tremendas de ponernos a los mandos de los monoplazas de PS4.
http://www.formula1-game.com/es/home



LEGO Jurassic World
Los dinosaurios versión LEGO llegan a devorar nuestras PlayStation: sale en PS4, PS3 y PS Vita.
www.lego.com/es-es/jurassicworld/games/videogames

Batman Arkham Knight
No ha llegado a tiempo para incluir el análisis en este número, pero no perdáis de vista este juegazo.
www.batmanarkhamknight.com/


¡NUEVA EDICIÓN FÍSICA CON CONTENIDO EXCLUSIVO!
STICK IT TO THE MAN!
“SU DESARROLLO DIRECTO Y SENCILLO, DE PURA AVENTURA GRÁFICA , NOS PERMITE DISFRUTAR DE UNA HISTORIA LLENA DE HUMOR NEGRO.”
REVISTA PLAYMANÍA
12
www.pegi.info
play it
MdM Meridiem games
MÁS INFORMACIÓN EN WWW.MERIDIEM-GAMES.COM
TODOS LOS LOGOS,NOMBRES Y MARCAS COMERCIALES PERTENECEN A SUS RESPECTIVOS DUEÑOS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Los luchadores confirmados por ahora son Ryu, Bison, Chun-Li y Charlie Nash. Pero hay más veteranos con ganas de revancha.

STREET FIGHTER V | PS4 | CAPCOM | LUCHA | PRIMER TRIMESTRE DE 2016

El combate de siempre, pero como nunca

CAPCOM MUESTRA *STREET FIGHTER V* Y NOS PERMITE PROBARLO. ¡OJO, HAY MÁS CAMBIOS DE LOS QUE PARECE!

Unos días antes de la vorágine del E3, hemos tenido ocasión de probar el nuevo y brutal "showdown" de los world warriors. *Street Fighter V* ya había mostrado un estilo visual muy llamativo en sus primeros vídeos, pero es ahora cuando hemos podido comprobar de primera mano las bonanzas de su sistema de lucha. Al igual que sucedió con el revolucionario *Street Fighter IV*, el control es puramente 2D, si bien la cámara se permite rotaciones y paneos durante ciertos ataques especiales. De nuevo, tenemos 3 puñetazos y 3 patadas, pero las barras de la interfaz han cambiado respecto a los últimos *SF*. Además de la barra de salud, vuelve la de resistencia que, una vez agotada, provoca que el personaje se maree. En la parte inferior de la pantalla tenemos la barra de ataques especiales. Ya no hay Super Combos y Ultra Combos. En su lugar están las Critical Arts, equivalentes a los Ultra Combos que se ejecutan con la barra llena. Encima, la barra de V-Trigger, al llenarse, permite activar un modo especial para el luchador (ser más rápido, lanzar más ondas, etc.) durante unos segundos, lanzar un reversal que despiste al rival (parece la evolución de los parry de *Street Fighter III*) además de ejecutar algún movimiento extra como un teletransporte. Esta barra da un toque mucho más estratégico a los combates. Pero no creáis que estos serán lentos, pues la lucha será frenética a 60 fps y 1080 p. Falta por concretar el plantel de personajes, pero ya os adelantamos que hay un par de viejos conocidos que han confirmado su regreso...


La gama de movimientos no varía demasiado, si bien la ejecución de algunos sí difiere.


El diseño de los personajes ha variado. Bison tiene el pelo blanco y Charlie... Charlie, ¿qué te ha pasado?





Los escenarios tienen mucho movimiento. Algunos incluyen zonas especiales para rematar a los rivales...

SUBEN

PAC-MAN Y SU "PAPÁ", TORU IWATANI

Pac-Man está de celebración. El mítico "comecocos" de Bandai Namco cumple 35 años. Su creador Toru Iwatani, ha recibido el Premio Leyenda 2015 en la presente edición de la feria Gamelab.

COMPAÑÍAS QUE NOS TRAEN "JUEGOS NICHO"

Muchas veces estamos centrados en los juegos "Triple A" pero también hay que agradecer el esfuerzo que hacen compañías como Badland o Meridiem acercándonos juegos "pequeños" de los que las grandes editoras "pasan" y que difícilmente disfrutaríamos de otro modo.

PLAYMANÍA CUMPLE 200 NÚMEROS

Permitidnos que nos "autofelicitemos" aquí. Pocas revistas de videojuegos en castellano han alcanzado esta cifra y todo es gracias a vosotros: así que... GRACIAS.

BAJAN

LAS "FILTRACIONES" ANTES DEL E3

Cada vez hay más compañías que deciden mostrar sus juegos antes del E3, bien por cauces oficiales (*Fallout 4, Doom, Uncharted: The Nathan Drake Collection*...) o bien con "filtraciones", como en el caso de *Dark Souls 3*. ¿Llegará un momento en el que lo sepamos todo antes de la feria?

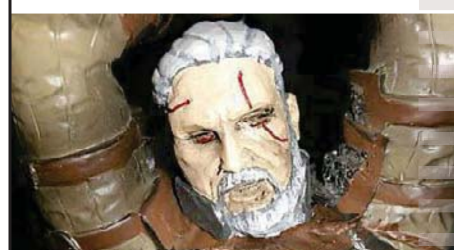
SIGUE LA OLA DE REMASTERIZACIONES

Las "remasterizaciones" en PS4 de éxitos de PS3 no están mal, siempre y cuando no sean usadas para tapar carencias en el catálogo o estén bien rematadas (no como los "ports" de *Ultra Street Fighter IV* o *Payday 2*).

LA CALIDAD DE CIERTAS EDICIONES ESPECIALES

No es lo habitual pero a veces, tras reservar con ilusión y pagar un "pastizal" por una edición coleccionista, nos duele descubrir que el acabado es tan deficiente como el de algunas figuras de *The Witcher 3*. Menos mal que no son todas así...

El juego online volverá a ser un puntal de esta entrega. Por cierto, ¡se podrá jugar con usuarios de PC!




Fallout 4 será un enorme juego de rol ambientado en un futuro post-nuclear.



La guerra nuclear nunca cambia

FALLOUT 4 | PS4 | BETHESDA | SIN CONFIRMAR

Pocos días antes del E3 Bethesda ha confirmado lo que era un secreto a voces. Mediante un escueto y no muy revelador tráiler, nos ha anunciado que, efectivamente, su próxima gran superproducción será *Fallout 4*, que llegará a PS4 en un futuro indeterminado (aunque no muy lejano: ya es posible reservarlo). La mala noticia es que no saldrá en PS3, ya que sus creadores lo ven "técnicamente imposible". Todo parece indicar que Boston será una de sus principales localizaciones. Una vez más podremos recorrer con libertad (y con nuestro perro) este inhóspito escenario devastado realizando todo tipo de misiones principales y secundarias y (suponemos) alternando la perspectiva en tercera persona con la vista subjetiva a voluntad. Poco sabemos del argumento, aunque todo parece indicar que continuará la historia de *Fallout 3* (de hecho, este anuncio ha hecho que las ventas de los dos *Fallout* anteriores suban como la espuma) y repetirán algunas de las facciones y enemigos más representativos. Según Todd Howard, director del juego al frente de Bethesda Game Studios, "la tecnología actual nos ha permitido ser más ambiciosos. Nunca nos habíamos sentido tan emocionados por un juego y estamos impacientes por compartirlo". Esto ocurrirá en el E3, así que cuando leáis estas líneas muy probablemente ya se habrán confirmado más detalles del juego. Nosotros sólo sabemos que, después de ver "Mad Max: Fury Road", tenemos aún más ganas de echarle el guante.


Continuará la historia de *Fallout 3* y volverán muchos pilares de la saga, como nuestro fiel Albóndiga.

Fallout 4 no saldrá en PS3. Según sus creadores, es "técnicamente imposible".

RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER | PS4 / PS3 | CAPCOM | 2016

Capcom recupera a otra de sus viejas glorias

Lo que era un secreto a voces es ya una realidad: Capcom está trabajando en *Resident Evil 0 HD Remaster*, la puesta al día de un juego que sólo había visto la luz en plataformas de Nintendo (Gamecube y Wii). El juego llegará en 2016 a PS4 y PS3, como ya sucedió con *RE HD Remaster*. Eso sí, tras las estupendas ventas de este último (más de un millón, lo que lo convierte en el juego digital más vendido de la historia), habrá que ver si esta vez la compañía, se decide a lanzar también una edición física fuera de Japón. El juego nos pondrá en la piel de Rebecca Chambers, miembro de STARS, y Billy Coen, un ex convicto, que deberán cooperar, en un desarrollo que será el de un "survival horror" clásico, con los sustos y los puzzles como protagonistas. Podremos alternar entre ellos en cualquier momento (en el original, no había cooperativo, algo que suponemos que se mantendrá igual).

Esta entrega es la única que se mantenía fiel al acuerdo de exclusividad que Capcom firmó con Nintendo para Gamecube.

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION | PS4 | BLUEPOINT GAMES | 7 DE OCTUBRE

La recopilación más preciada



Para compensar el retraso de *Uncharted 4* a 2016, el 7 de octubre los usuarios de PS4 recibirán una remasterización que incluirá las tres entregas de la saga aparecidas en PS3: *El tesoro de Drake, El reino de los ladrones* y *La traición de Drake*. Se incluirá el modo Historia de todos ellos (no así el online) y se dará acceso a la beta del multijugador de *Uncharted 4*. Correrá a 1080 p y 60 fps y de su desarrollo no se está ocupando Naughty Dog, sino Bluepoint, un estudio que ya firmó las recopilaciones HD de *Metal Gear, God of War* o *ICO-Shadow of the Colossus*.



Nadie esperaba un anuncio tan temprano, pero *Dark Souls III* ya está camino de PS4.

FromSoftware hace de la muerte su filosofía de vida

DARK SOULS III | PS4 | FROMSOFTWARE (BANDAI NAMCO) | 2016

Debía ser uno de los grandes anuncios del E3, pero The Know, un canal de YouTube, lo filtró antes de tiempo: FromSoftware ya está trabajando en *Dark Souls III*, un juego que debería llegar a PS4 en 2016 y cuya distribución correrá a cargo de Bandai Namco, como las dos anteriores entregas de la saga, lo que implica que no será exclusivo de la consola de Sony, como sí sucedió con *Demon's Souls* y *Bloodborne*.

De momento no se conocen detalles oficiales del juego, como es lógico, aunque los rumores aventados por el citado canal de YouTube indican que la dirección podría correr, de nuevo, a cargo de Hidetaka Miyazaki. El creativo japonés ya ejerció esa función en *Bloodborne* y en el primer *Dark Souls*, pero no así en *Dark Souls II*, algo que muchos no vieron con buenos ojos y que contribuyó a que la percepción del título no fuera tan sobresaliente como la del primero, pese a ser un juegazo.

Lo que sí que es innegablemente oficial es la veracidad de las imágenes que se han filtrado, que son las que acompañan a estas líneas. En ellas se puede observar el innegable estilo de los dos *Dark Souls* previos, pero con elementos artísticos que también tienen reminiscencias de *Bloodborne*. La citada fuente apunta a que, en esta ocasión, el cooperativo podría admitir hasta cuatro jugadores.



La defensa con el escudo volverá a ser clave, en contraste con los "bailes" de *Bloodborne*.



Los jefes finales, marca de la casa, volverán a poner a prueba nuestra tolerancia al dolor.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

YHARNAM AÚN TIENE SANGRE

Shuhei Yoshida, presidente de SCE Worldwide Studios, ha confirmado que ***Bloodborne* recibirá una expansión**. Aún no hay una fecha oficial, pero es probable que se den datos en la conferencia de Sony en el E3.

ANUNCIO

FIFA DA BOLA A LAS CHICAS

FIFA 16 llegará el 24 de septiembre a PS4 y PS3 (no así a Vita) y EA Sports ha revelado ya la que será la mayor novedad: la **inclusión de doce selecciones femeninas, entre las que no faltará España**. El estudio ha escaneado a todas sus futbolistas, por lo que todas serán reconocibles.



LANZAMIENTO

LOS LOONEY LLEGAN A VITA

Ya está a la venta *Looney Tunes: Deportes galácticos*, un juego para **PS Vita** que ofrece seis pruebas (carreras, boxeo, tiro con arco, tiro al plato, golf y deportes acuáticos). En él, manejamos a seis personajes de la serie de dibujos animados: Bugs Bunny, el Pato Lucas, Taz, el Coyote, Yosemite Sam y Porky.

ANUNCIO

SIMULACIÓN PURA Y DURA

***Assetto Corsa*,** un simulador de PC considerado por muchos como el más realista de cuantos existen en lo que respecta a físicas y manejo, **tendrá una versión para PS4 en 2016**. Ofrecerá cerca de 100 vehículos y veinte circuitos, como Silverstone, Nurbürgring, Monza y Spa-Francorchamps. El estudio desarrollador, Kunos Simulazioni, hace simuladores para fabricantes de coches como Ferrari, lo que da cuenta de cuál será su nivel de fidelidad.



NUEVOS DATOS

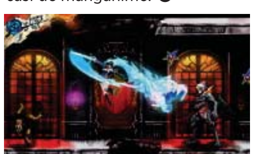
DOOM CALIENTA PARA EL E3

Para cuando leáis estas líneas ya se habrá celebrado la **conferencia de Bethesda en el E3, en la que *Doom* será protagonista**. Hace unas semanas, la compañía mostró ya un pequeño tráiler en el que se podía ver a un revenant, uno de los enemigos más icónicos de la saga, que con esta entrega intentará reclamar el trono del shooter subjetivo.

ANUNCIO

EL RITUAL DE KOJI IGARASHI

Koji Igarashi, antiguo responsable de la saga *Castlevania*, está trabajando en ***Bloodstained: Ritual of the Night***, un juego que llegará a **PS4 y PS Vita en marzo de 2017** y que se ha financiado con una exitosa campaña en Kickstarter. El desarrollo será en 2D, con un estilo visual precioso, casi de manganime.



LANZAMIENTO

OTRA GUERRA DE MIL TAJOS

Koei Tecmo no para nunca con sus "musou" y, **el 24 de junio, llegará a las PS Vita europeas *Samurai Warriors Chronicles 3***, aunque lo hará sólo en formato digital. Podremos combatir con nuestro propio personaje o con los 50 que habrá de serie.

ANUNCIO

TRES CARÁTULAS PARA UN CRACK

Visual Concepts ha anunciado ya los primeros detalles de ***NBA 2K16***. Llegará a las tiendas el **29 de septiembre**, y lo hará con tres carátulas diferentes, protagonizadas por Stephen Curry, James Harden y Anthony Davis, con varios momentos de sus trayectorias. El modo Carrera volverá a estar renovado, con un guión firmado por el famoso cineasta Spike Lee, gran fan de la NBA y de los New York Knicks.

¿QUÉ PASA CON...

... los análisis de *LEGO Jurassic World* y *Batman Arkham Knight*?

Pues que por escasos días no hemos llegado a tiempo para incluirlos en este número. Los tendréis en el siguiente.

... la fecha de salida del terrorífico *Until Dawn*?

Este survival horror exclusivo de PS4 llegará el 26 de agosto con tres ediciones distintas en formato físico (la estándar y dos limitadas). Y Sony ha anunciado que a su reparto de lujo se une el actor sueco Peter Stormare ("El Gran Lebowski").



... la serie *Star Ocean*?

Pues que Square Enix piensa resucitarla y para ello ha registrado en Europa el nombre "Star Ocean 5". Muy pronto os contaremos más sobre este nuevo RPG.

... *Dragon Quest Heroes*?

Este curioso beat'em up estilo *Dynasty Warriors* pero ambientado en el universo *Dragon Quest* saldrá en nuestras PS4 el 16 de octubre. Los que lo reserven tendrás cinco objetos exclusivos como "premio".

... la serie *Tales of*?

Aún estamos esperando *Tales of Zestiria* (que llegará a nuestras PS3 este otoño) y Bandai Namco ya ha anunciado *Tales of Berseria* para PS3 y PS4.

... el futuro de *Hellraid*?

Los chicos de Techland quieren centrarse en ofrecer nuevos contenidos para *Dying Light* antes de continuar con el desarrollo de *Hellraid*. Así pues tranquilos, que ha sido aparcado pero no cancelado y lo veremos en el futuro.





Gestionar todos los aspectos de una granja y hacerla crecer es el objetivo de este simulador.

FARMING SIMULATOR 15 | PS4/PS3 | BADLAND GAMES | SIMULADOR | YA DISPONIBLE

De profesión, granjero "policonsolero"

PS4 y PS3 reciben la quinta entrega de este "simulador de granjero" que introduce no pocas novedades con respecto a su entrega anterior.

Para unos urbanitas como nosotros, gestionar una granja es una auténtica aventura. Y éste es el reto que a grandes rasgos vuelve a proponernos *Farming Simulator 15*, la nueva entrega de esta ya veterana saga de simuladores, que no es muy popular en consola pero que en PC cuenta con bastantes más adeptos.

Tras elegir escenario (podemos elegir un entorno europeo para nuestra granja o bien norteamericano) empezará nuestro trabajo en el campo, tanto cultivando la tierra como sacando adelante nuestro ganado. El objetivo es sacar el máximo partido a nuestros recursos para hacer crecer nuestra granja, teniendo en cuenta condicionantes como la estación del año en la que nos encontremos o los diferentes compradores que se interesaran por nuestros productos (y que pagaran cantidades distintas: mucho cuidado con malvender el sudor de nuestra frente). A medida que avancemos (y si nos cuesta arrancar podemos pedirle un préstamo al banco), podremos acceder a más instalaciones (invernaderos, colmenas...) y a nuevas máquinas (y vender las obsoletas) de varios tipos: distintos arados y tractores, sembradoras, cosechadoras, pulverizadoras, empacadoras, remolques para cargar la cosecha, sierras mecánicas y taladoras (una de las novedades de esta entrega)... Y todas ellas de marcas reales (hay hasta 41), recreadas con bastante mimo. Las tareas suelen estructurarse en pequeñas misiones de unos 10-15 minutos, con lo que es bastante sencillo engancharse si te atrae la idea. Y además tiene multijugador.



Distintos tipos de cultivo y ganado y variada maquinaria de marcas reales son dos de los pilares de *Farming Simulator 15*.



Cortar árboles a gran escala para vender madera es una de sus nuevas opciones. La motosierra es más barata... y lenta.

Otras profesiones "mundanas" en PlayStation

Cuando nos sentamos ante un videojuego, estamos acostumbrados a convertirnos en agentes secretos, soldados de élite, futbolistas, caballeros de reluciente armadura... Pero hay muchos otros juegos que nos permiten simular otras profesiones más... mundanas. Aquí tenéis algunos ejemplos:



Pescador en títulos como *Rapala Pro Bass Fishing* o *Sega Bass Fishing* en PS3



Taxista en *Crazy Taxi*. Pudimos disfrutar de una versión del clásico de Sega en el Store.

Técnicamente, *Farming Simulator 15* cumple, pero sin muchos alardes. La recreación de las distintas máquinas es buena aunque su control podría ser mejor.

Gestionar una granja tiene más miga de lo que parece y tan importante es cultivar a tiempo como saber vender bien.

Toda la maquinaria es real, de más de 40 marcas de reconocido prestigio en esto de las labores agrícolas.



Cazador en los distintos *Cabela´s*, aunque no cacemos perdices precisamente...



Abogado en *Harvey Birdman: Attorney at Law* (aquí sólo salió para PSP).



Cirujano en *Surgeon Simulator*. Operando con humor negro en este descargable de PS4.

EL QUIOSCO

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

SKIN DE *SPLATOON* PARA EL MANDO DE Wii U

Ese es el **regalo** que incluye este **número especial** ***Splatoon***, el shooter que ha revolucionado Wii U. Se incluye el análisis del juego, un **concurso** con regalos como una Wii U + *Splatoon* y ediciones especiales del juego, un reportaje con la opinión de los lectores... Y además, avance de ***Yoshi's Woolly World***, reportaje del nuevo ***Skylanders SuperChargers*** y muchos, muchos más contenidos.

HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 26 DE JUNIO

¡DESCUBRE TODAS LAS NOVEDADES DEL E3!

Por fin llega el **E3**, la cita más esperada por todos los amantes de los videojuegos, y en el número de junio de Hobby Consolas vais a encontrar toda la información que se genere en Los Ángeles. Será en un **reportaje especial de 40 páginas** en el que tendréis recopilados todos los anuncios, las conferencias, los juegos y hasta el ambiente que se respire en los stands. Además, también podréis leer reportajes de ***Metal Gear Solid V, Street Fighter V*** y ***Battleborne,*** y el análisis de uno de los lanzamientos más esperados: ***Batman Arkham Knight.***

Un tipo con suerte

Daniel Acal
@daniacal

El número 200 de Playmanía es un hecho. Tanto, que lo tenéis ahora mismo en vuestras manos. Pocas publicaciones sobre videojuegos en castellano pueden presumir de haber alcanzado esta cifra. Y esto no hubiera sido posible sin vosotros y vosotras, que cada mes seguís comprando esta revista. Vuestra revista. Porque, insisto, sin vosotros y vosotras esto que hacemos no tendría ningún sentido. Así que antes de continuar: muchas gracias por apoyarnos durante todos estos años. Ojalá hayamos sabido estar a la altura.

Como ya habréis tenido ocasión de observar, hemos dedicado buena parte de este número 200 a hablar de la historia de la revista (os pedimos perdón si el "autobombo" os ha parecido excesivo). Y en esta misma línea autoreferencial vamos a situar también nuestros artículos de opinión de este mes. Así pues, hoy no os voy a hablar de Konami ni del triste panorama en cuanto a títulos exclusivos que le espera a PS4 en este 2015. Hoy os voy a hablar de cómo entré en Playmanía y de cómo la vivo y cómo la siento tras más de trece años en sus trincheras.

Muchos me preguntáis qué hay que hacer para dedicarse a esto. Yo siempre os digo lo mismo: jugar mucho, leer mucho, ver muchas películas y series, que os guste escribir y os manejéis con el inglés... Y además, hace falta tener suerte. Y yo la tuve. Corría el año 1999 y, mientras estudiaba la carrera de Periodismo y trabajaba en una cadena de restaurantes de comida rápida para pagarme los vicios, tuve la oportunidad de entrar a colaborar en una pequeña revista de videojuegos llamada Playtop, de la que ninguno os acordaréis ya que su presencia en los quioscos era muy, muy limitada. La verdad es que, por aquellos años, yo quería ser un periodista "de verdad" y trabajar en El País y todo eso. Pero bueno, siempre me gustaron mucho los videojuegos así que, aunque no pagaban mucho, estuve trabajando en aquella pequeña editorial unos cuantos meses. Allí coincidí con Rubén Guzmán (actual responsable de la Revista Oficial Nintendo) y con David Fraile (que antes de ser director de marketing de Bandai Namco fue muchos años mi compañero en Playmanía). De hecho David Fraile fue mi "caballo de Troya" en Hobby Press (en aquella época esto aún no se llamaba Axel Springer). David entró aquí para encargarse de Playmanía Guías y Trucos que, como recordaréis, durante muchos años funcionó como un producto complementario a la revista, dedicado exclusivamente a guías y trucos (no se rompieron mucho la cabeza con el nombre). Pues cuenta la leyenda que, al poco de entrar David, necesitaban a alguien de confianza que tuviera ya "reventado" *Crash Team Racing* de PSone para poder hacer la guía del juego en un tiempo "récord". Y yo cumplía este requisito. Así que mi primer trabajo para esta santa casa fue una guía de *Crash Team Racing*. Y, como anécdota, tengo que decir que se les olvidó incluirme en el staff...

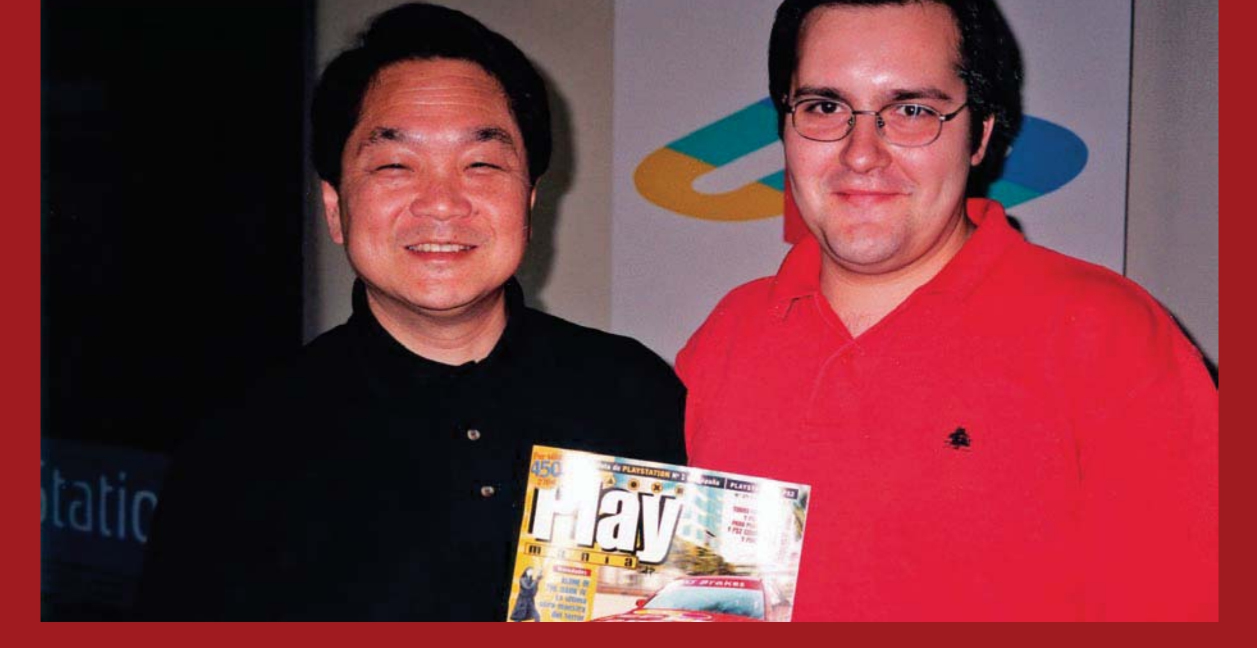
Unas cuantas guías después, tuve la suerte (otra vez) de que Sonia Herranz (¡la teniente Ripley!) y Alberto Lloret necesitaran más manos para hacer una revista que por aquella época ya iba como un tiro, superando las previsiones más optimistas. Así que comencé a colaborar con ellos también analizando videojuegos a partir del número 26. Mis primeros juegos analizados fueron *Libero Grande 2, Aqua GT, The Simpsons Wrestling* y *Mort the Chicken.* Menudas "joyazas", ¿verdad? Poco después la cosa mejoró y me tocó comentar juegos de PSone mucho más apetecibles, como *Alone in the Dark: The New Nightmare,* aunque a la máquina ya le quedaba poco que decir a esas alturas.

Los tiempos de PS2 son los que recuerdo con mayor cariño en la revista. No tenía las responsabilidades que tengo ahora y podía dedicarme en cuerpo y alma a lo que más me gusta: jugar. Me cayeron análisis de los que me siento bastante orgulloso, como los de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Shadow of the Colossus* o *Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito.* Y menudos campeonatos de *Pro Evolution Soccer* nos echábamos en la oficina fuera del horario del trabajo (algo que no gustaba mucho a nuestros jefes, por cierto). Era la época de "vacas gordas", con PS2 petándolo en España y, aunque esté feo decirlo, nosotros con ella (en el número 72 vendimos la friolera de 163.000 revistas gracias a nuestra guía de *GTA San Andreas*). En aquellos tiempos las compañías tenían mucho dinero para gastar en acciones publicitarias, fiestas promocionales y viajes, muchos viajes. Los Ángeles, Tokio, Vancouver, San Francisco, Osaka, Miami, Estocolmo, Copenhague o Montreal son algunas de las ciudades que he tenido el placer de visitar a lo largo de todos estos años en viajes de trabajo. Eso sí, la inmensa mayoría de las veces estas presentaciones son en Londres y el viaje es de ida y vuelta en el mismo día, lo que suele conllevar coger el avión a las 7 de la mañana y regresar a casa a las 23 h y no tener tiempo para nada...

Pero las "vacas gordas" terminaron y, no vamos a negarlo, las revistas no pasan por su mejor momento. Con Alberto Lloret ya de vuelta en Hobby Consolas desde hace ya casi dos años , Sonia y yo (junto al resto de colaboradores) tratamos de seguir haciendo la revista lo mejor que podemos con los recursos de los que disponemos. No es fácil mantenerse en estos tiempos, no os voy a engañar. Pero aunque el futuro sea incierto, seguiremos esforzándonos para seguir siendo merecedores de vuestra confianza. ■

AUNQUE CASI ACABAN CON MI SALUD MENTAL, NO CAMBIARÍA ESTOS 13 AÑOS POR NADA.





Así pasen 200 números más

Con motivo del número 200 de PlayManía y sus más de 16 años de vida, este mes no voy a despotricar sobre nadie ni nada en particular. Como mi compañero Dani, que tuvo la idea, voy a optar por rememorar cómo llegué a PlayManía. Y para ello nos tenemos que remontar a 1998, cuando se tomó la decisión de hacer la revista, cuando los quioscos aún eran un avispero repleto de publicaciones y, las dedicadas a PlayStation, no se podían contar con los dedos de las manos.

Yo llevaba algo más de diez meses trabajando en Hobby Consolas. Un año que, todo sea dicho, fue bastante "intensito": nos compraron "los alemanes" y pasamos de ser la empresa familiar Hobby Press a ser parte de la multinacional Axel Springer. Pasé de ser el último mono de la redacción a ser el penúltimo, y empecé a "desvirgarme" en el tema de los viajes (con papeletas como hacer la review de *Ocarina of Time* en tres días en las oficinas de Nintendo en Alemania) o tratando temas más "gordos", como los primeros contactos con Dreamcast, la última consola de Sega.

Fue a finales de 1998, cuando se tomó la decisión de lanzar una nueva publicación, que se sumaría a Hobby Consolas y Nintendo Acción, y que se centraría en PSX. Me llamaron al despacho, donde estaba Amalio Gómez (director de publicaciones de videojuegos) y Sonia Herranz, quien iba a llevar el proyecto. Me hicieron una simple propuesta: "¿Qué revista quieres hacer? Puedes quedarte en Hobby Consolas, pasar a Nintendo Acción o empezar en un proyecto nuevo centrado en PlayStation". La verdad es que contesté casi sin dudarlo.

Por un lado, estaba mi afinidad laboral con Sonia, con quien había trabajado de forma más cercana en Hobby Consolas, y por otro mi incondicional amor a la primera consola de Sony, que por aquella época ya despuntaba con títulos como *Gran Turismo 2* o *Resident Evil 2*. Pero quizá, lo más importante, no lo voy a negar, era que la idea de empezar un proyecto nuevo, de cero, en el que podía aportar mi granito de arena, me parecía sumamente atractiva.

Tampoco voy a ocultar que, aún con toda la ilusión del mundo, la idea me daba algo de "respeto". Soy un tío multiplataforma, que me gusta jugar a todo, y mi trabajo en Hobby Consolas, la revista más vendida del sector, me permitía justo eso. Además, en cierto modo, era cambiar la seguridad de esa revista por algo que no sabía si iba a funcionar. La competencia en el quiosco era voraz y había publicaciones de videojuegos de toda índole, algunas realmente soberbias, otras muy graciosas y bien escritas y unas últimas que, siendo cruel, eran tan cutres como oportunistas. Hacerse hueco parecía complicado.

Pero por norma soy optimista y creo en el esfuerzo y un trabajo bien hecho que, al final, se acaba recompensando. Así, un buen día me dicen que coja mi silla, una tele y una PSX, y que me baje a la planta inferior del antiguo edificio, porque se ponía en marcha la nueva revista, aún sin nombre. No tenía ni ordenador para empezar a escribir, pero sí un primer encargo: que preparara la primera comparativa, centrada en juegos de velocidad. Lo recuerdo como si fuera ayer. Más solo que la una, con una docena de juegos de coches y pensando cómo me gustaría que fuera la comparativa. Por cierto, en la planta de abajo conocí al que ha sido, hasta hace dos días, productor de *Rime*. Cosas de la "Vita"...

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



No voy a negar que los comienzos, como en casi todo en la vida, fueron duros. La oficina me pillaba a tomar por saco de casa y sin carné ni coche, más de una noche me tocó correr por San Sebastián de los Reyes para coger el último bus que salía pasadas las 23:00. Ese es, quizá, el mejor resumen de lo que fue el comienzo de PlayManía: equipos muy pequeños, mucho trabajo y jornadas largas. Imaginad: 100 páginas, para dos personas en redacción, que debían jugar y escribir todo, desde los análisis a los avances, las guías, el consultorio...

El esfuerzo fue recompensado y, desde el primer número, la revista fue la más vendida de entre todas las dedicadas a PlayStation. Éramos distintos, ofrecíamos cosas distintas y esa fue la línea que se ha seguido desde entonces. El resultado de todo ese trabajo es que somos la única revista centrada en PlayStation que queda en los quioscos. Y todo ha sido gracias a vosotros. Podría aburriros con mil historias más pero, ¿entonces qué dejaría para los siguientes 200 números?

ÉRAMOS DISTINTOS, OFRECÍAMOS COSAS DISTINTAS Y ESA FUE LA LÍNEA QUE SE HA SEGUIDO DESDE ENTONCES.



EL PECADO FANTASMAL

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Hemos despertado de un coma. Hemos sentido el dolor fantasma. Hemos renacido como leyendas del campo de batalla, luchado en mil guerras y sobrevivido... para contarlo. Así fue nuestra experiencia con la última obra de Hideo Kojima, uno de los juegos más grandes del año... Y de la historia.



■ Plantas, recursos, diamantes... El mundo está plagado de elementos que esperan impacientemente a que los recojamos.



■ Las armas de gran potencia, como este lanzagranadas, son muy eficaces... ¡Y ruidosas!



■ ¡Walker Gear! Así se llama esta monada; un Metal Gear en miniatura, rapidísimo y armado hasta los dientes.



■ Por mucho que cambien las cosas, infiltrarse sigilosamente sigue siendo la clave del éxito.

Cuando se es consciente de la enormidad de *MGSV*, es inevitable sentirse abrumado. Kojima ha creado una de las obras más grandes de la historia de los videojuegos.

PS4 / PS3 | KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | 1 DE SEPTIEMBRE

Catorce horas. Es el tiempo que hemos pasado jugando a *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* en los estudios de Konami, en Los Ángeles (lo que hasta hace poco era Kojima Productions L.A.). Y salvo por las opciones multijugador, que estuvieron bloqueadas en todo momento, se trataba del juego completo; una versión que poco o nada diferirá con la que se pondrá a la venta en las tiendas. Pero podéis leer con tranquilidad, porque no os vamos a hacer ningún destripe de la historia, sólo vamos a relatar nuestras impresiones tras ponernos en la piel (o en lo poco que queda de ella) de Punished "Venom" Snake, el soldado que, tras pasar nueve años en coma, despierta para volver al campo de batalla.
Tras un pequeño e intensísimo nivel tutorial en el que recordamos los controles, muchos de ellos de sobra conocidos para los que jugaron a *Ground Zeroes*, Revolver Ocelot nos acompaña hasta el árido desierto afgano para llevar a cabo nuestra primera misión: rescatar a Kazuhira Miller.

La primera sensación que nos transmitió *The Phantom Pain* fue la de estar ante una versión refinada de *GZ*: tanto al apuntar como al movernos, los controles son más suaves y precisos, haciendo de la infiltración una experiencia mucho más placentera. Pero entonces comenzamos a explorar Kabul, la región de Afganistán en la que se desarrolla esta primera parte de la aventura, y no pudimos evitar acordarnos de uno los grandes de la pasada generación, el fantástico *Red Dead Redemption*: un mapa enorme plagado de lugares que esperan a ser descubiertos, flora y fauna »

DANDO EL BRAZO A TORCER

EL BRAZO PROTÉSICO es una de las principales novedades de *The Phantom Pain*. Os mostramos algunas de las mejoras que podremos desarrollar... Si rescatamos al científico que lo creó, claro. Y si las cosas se complican... un puñetazo a la carrera deja K.O. hasta al soldado más entrenado.



■ Señuelo sonoro. Tras su ausencia en *GZ*, los "golpecitos" vuelven mejorados: con un giro de muñeca, atraemos al soldado más cercano. ¡Y ahora no es necesario permanecer junto a la pared!



■ Ataque aturdidor. Después de cargar energía, el brazo propina una descarga eléctrica que deja a los enemigos viendo las estrellas. Esta mejora consume batería, así que no es recomendable abusar de ella.



■ Detector vital. Como si de un radar Soliton precario se tratase, esta habilidad nos muestra todas las formas de vida que haya en los alrededores (animales incluidos). ¡Muy útil!

¡NO SIN MIS AMIGOS!

LOS "COMPAÑEROS" son personajes que podemos reclutar para que nos acompañen al campo de batalla. Al pasar tiempo junto a nosotros, aprenden nuevas y mejores habilidades. Pero ojo, porque si no los encontramos podríamos completar la aventura sin llegar a conocerlos... Os presentamos a tres de ellos, ¡pero hay más!

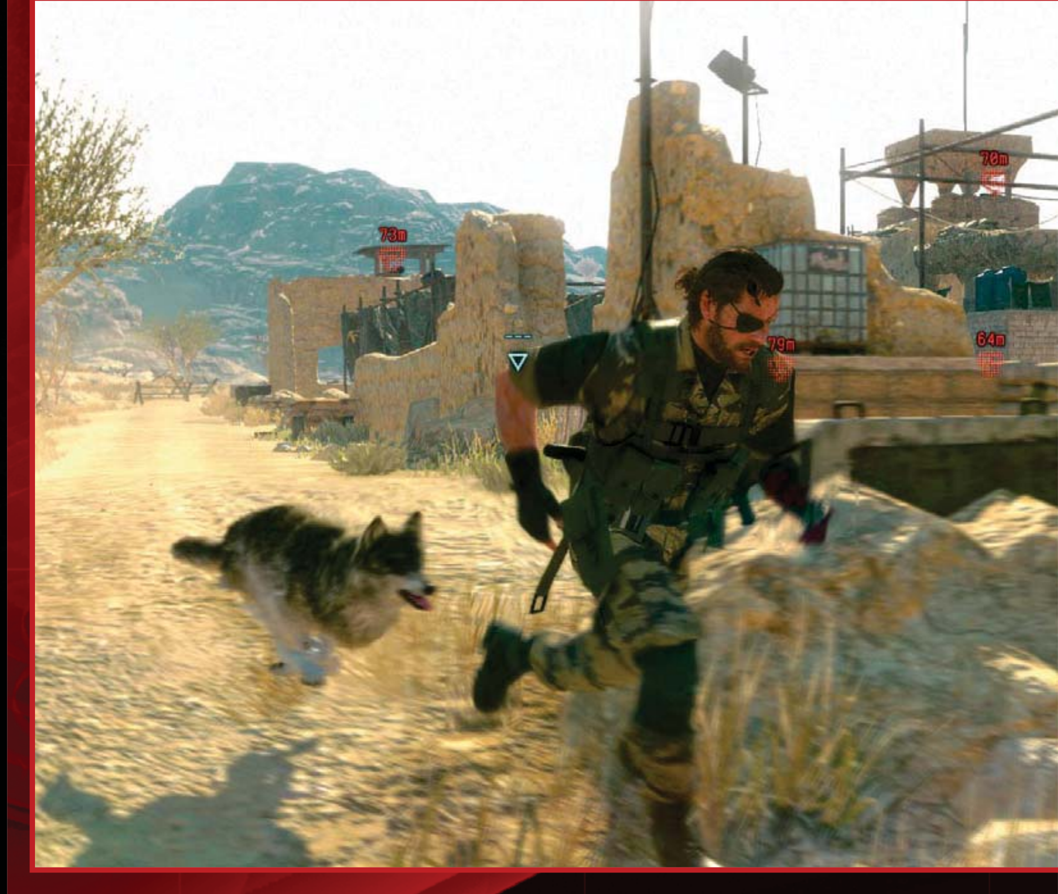

D-Horse, nuestro fiel caballo, viene de perlas para cubrir distancias a grandes velocidades.


DD (Diamond Dog) puede detectar y marcar enemigos con su olfato, actuar como señuelo, eliminar blancos con un cuchillo... A nosotros nos pareció el más útil.


Si conseguimos "convencerla", Quiet nos dará apoyo desde una distancia prudente haciendo gala de una puntería magnífica.


Infiltración nocturna. Por la noche, las rutas enemigas cambian, ¡Pero ojo con los focos!

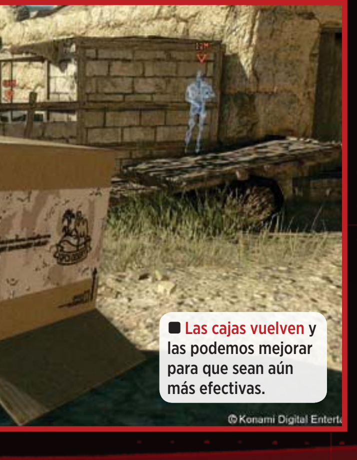




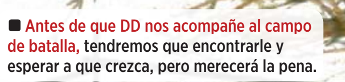
salvaje con la que podemos interactuar, ciertas habilidades ecuestres, como la posibilidad de cargar personas a lomos del caballo o silbar mientras corremos para montar en movimiento... Sin embargo, *MGS V* pronto se destapa como un juego muchísimo más grande... Que ya es decir.

Al llegar por primera vez a Mother Base, nuestro centro de operaciones, descubrimos que no es más que una pequeña plataforma petrolífera en mitad del mar. Pero a medida que progresa la aventura se va expandiendo hasta alcanzar un tamaño tan gigantesco que tendremos que utilizar un jeep para ir de una plataforma a otra. Algo similar sucede con el propio juego: nuevas opciones van surgiendo según avanza la historia, hasta el punto de que nos hemos sentido abrumados con la cantidad de cosas por hacer. Y cuando creíamos haberlo visto todo, descubríamos un elemento nuevo o una zona completamente distinta. Vamos, que era imposible aburrirse.

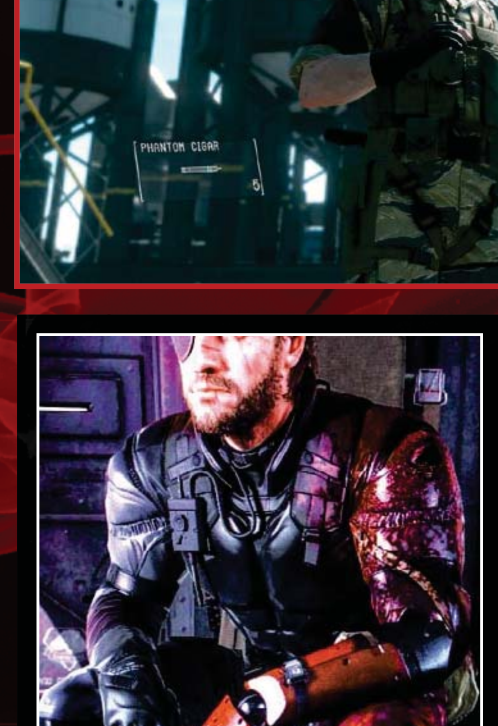
The Phantom Pain arrastra muchas de las ideas introducidas en *Peace Walker*, pero elevadas al máximo exponente. Por ejemplo, el sistema Fulton es aquí una parte fundamental del desarrollo: al utilizarlo conseguimos que nuevos miembros se unan a nuestra causa y más tarde los podemos asignar a uno de los distintos departamentos (unidad de combate, equipo de I+D, inteligencia...) dependiendo de sus habilidades. Y cuanto más alto es el nivel de los departamentos, más y mejores beneficios obtenemos, como nuevos objetos a desarrollar, versiones perfeccionadas de los que ya tenemos, informes que revelan la localización de los enemigos en el campo de batalla... Todo, repetimos TODO en *The Phantom Pain* se puede



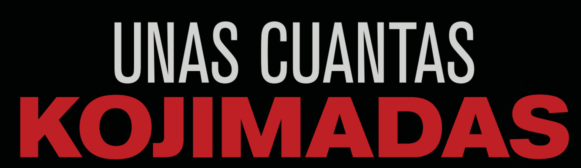
Las cajas vuelven y las podemos mejorar para que sean aún más efectivas.



Antes de que DD nos acompañe al campo de batalla, tendremos que encontrarle y esperar a que crezca, pero merecerá la pena.



Mother Base es la base de operaciones de Diamond Dogs. ¡Y un lugar perfecto para tomarse un descanso!



UNAS CUANTAS KOJIMADAS

DICEN QUE EL DIABLO ESTÁ EN LOS DETALLES y en *The Phantom Pain*, además, de forma literal. El "toque Kojima" está presente en los lugares menos esperados: al salir de una tormenta de arena veremos como DD se sacude el polvo. Si enfocamos a Quiet con los prismáticos, siempre tendrá un gesto reservado para nosotros. ¡Y qué decir de las conversaciones entre soldados! Algunas revelan nuevas localizaciones, pero hay otras que son... Desternillantes.



¿Hasta el cuello de sangre? Una visita a la ducha portátil de Mother Base y ale, como nuevos.



Cuando la necesidad aprieta... Ojito con donde pones el pie, que resbala.



Catorce horas de juego y no completamos ni un 50% de la aventura. Y eso sin contar con las opciones multijugador: los ataques a otras Mother Base y *Metal Gear Online*. Hay juego para largo y tendido.

mejorar de alguna forma: Mother Base, el helicóptero, ¡incluso el Phantom Cigar! Esto significa, además, que la experiencia es distinta para cada usuario. Por ejemplo: algunos conseguirán antes el traje de infiltración (pedazo de guiño al primer *Metal Gear Solid*, por cierto) mientras que otros irán armados hasta los dientes. Esta es la libertad que tanto ensalzaba Kojima cuando promocionaba el juego, ¿y lo mejor de todo? No acaba ahí.

***The Phantom Pain* está dividido en misiones** que, como si de capítulos de una serie de televisión se tratasen, empiezan y terminan mostrando los títulos de crédito (director, productor, actores de doblaje...). Las misiones se dividen en principales y Side-Ops, o misiones secundarias. Estas últimas proporcionan toda clase de beneficios más que recomendables, por ejemplo: nuestro héroe no entiende el idioma de los soldados de Afganistán, así que si queremos interrogar a los enemigos o comprender lo que dicen en sus conversaciones por radio, debemos completar una Side-Op cuya meta es capturar a un intérprete. Además, todas las misiones tienen objetivos secundarios que podemos completar para obtener un mayor rango. Así que ahora, si

¡AGÁRRALO COMO PUEDAS!

EL SISTEMA FULTON debutó en *Peace Walker*, y vuelve en *The Phantom Pain* con más fuerza que nunca. Por un módico precio, podemos colocar globos a prácticamente cualquier elemento del escenario para trasladarlo a Mother Base. Sin embargo, los más pesados (vehículos, contenedores...) requieren una mejora previa. Además, las condiciones meteorológicas afectan al índice de éxito, así que si no queréis mandar un cadáver por correo express, ¡consultad el tiempo!



Extraer soldados mediante Fulton es una de las prácticas que más realizaremos. No sólo añade un nuevo soldado a nuestras filas, también nos libra de tener que lidiar con el cuerpo del enemigo.



Fauna a domicilio. Podemos capturar animales y trasladarlos hasta nuestra plataforma de conservación (un zoológico, vaya). Pero no esperéis que los más grandes se dejen llevar así como así...



Cualquier vehículo puede ser capturado con Fulton (junto a sus ocupantes) para ampliar nuestro garaje, con la ventaja añadida de que podremos desplegarlo más tarde durante las misiones.



Los contenedores no sólo son útiles para "decorar" Mother Base: en su interior suelen ocultar valiosos objetos. Además, si los "fultoneamos" estando sobre ellos... ¡Viajamos por la cara!



Al acabar con esa antena, cortamos las comunicaciones enemigas y desbloqueamos un nuevo punto de aterrizaje.





¡África! Prados, selvas, bosques... La segunda localización del juego es totalmente distinta a al primera.

queremos conseguir la calificación "S", no basta con actuar sin ser vistos y con el mínimo de bajas, también hay que cumplir todos los objetivos. Podemos afrontar las misiones cuando lo deseemos, basta con seleccionarlas en el iDroid o desde nuestro helicóptero para que den comienzo. Pero si lo hacemos desde el helicóptero, contamos con la ventaja añadida de elegir la hora de despliegue y poder prepararnos (una vez más, muy en la línea de *Peace Walker*) seleccionando el equipo, vehículo y compañero que nos acompañará al campo de batalla. De lo contrario, tendremos que solicitar lo que necesitemos por radio a Mother Base. Una vez listos, llega la hora entrar en acción y, nuevamente, las opciones y situaciones que encontramos son infinitas: al desarrollo táctico enfocado a actuar de forma sigilosa que nos tiene acostumbrados la saga, se unen nuevos elementos de carácter aleatorio que ponen patas arriba todo lo que conocíamos, como el clima (tormentas de arena, lluvia...) o la ya mencionada hora del día. A lo largo del terreno encontramos destacamentos asentados en campamentos que podemos capturar: esto no sólo nos libra de la presencia enemiga en la zona, también hace que cuando los soldados nos detecten y pidan refuerzos, ¡no obtengan respuesta! Y la cosa no acaba ahí: también podemos cortar el suministro eléctrico de una zona para facilitar las infiltraciones nocturnas o destruir antenas de comunicaciones, lo que desbloquea nuevos puntos de aterrizaje para nuestro helicóptero. Y para rematar, también encontraremos cintas con canciones míticas de los 80 que podemos "agenciarnos" para escuchar más tarde... ¡O en plena misión!



Tenemos una base de datos con descripciones de personajes, armas, vehículos... Perfecta para novatos.

El brazo de Snake está incluido en la ediciones limitadas, pero a Europa llegará a escala...

Wired pondrá a la venta el mismo reloj que Snake lleva durante la aventura. ¡Y sólo hay 2500 unidades!

Esta PS4 Diamond Dogs es una preciosidad que, de momento, sólo se venderá en Japón.

Esta Triumph Bonneville, apodada "Venom", es una réplica del modelo que aparece en *TPP*.

La figura de Quiet ha dado que hablar por sus pechos blandos... Y no, Stefanie no está incluida.

LO QUIERO ¡TODO!

EL LANZAMIENTO DE UN NUEVO METAL GEAR es un acontecimiento muy especial, un evento a gran escala que engloba todo tipo de medios, no sólo el de los videojuegos. Desde una colección de ropa inspirada en los años 80 hasta ¡una moto! Os mostramos parte del merchandising que Konami está comercializando para promocionar *The Phantom Pain*. Pero si luego acabáis en bancarrota por comprar demasiadas cosas, nosotros no queremos saber nada...

Pero sin duda, el elemento que más nos ha gustado es la posibilidad de acudir acompañados al campo de batalla: cada compañero es un mundo y sus habilidades cambian por completo la experiencia de juego. Y, al igual que todo lo demás, ¡son susceptibles de mejora! Armaduras para D-Horse, todo tipo de trajes para DD, nuevas armas para Quiet... Sentimos repetirnos, pero es que las opciones son infinitas.

Uno de nuestros mayores miedos con *The Phantom Pain* era que se alejase demasiado del espíritu de la saga, y nada más lejos de la realidad: momentos épicos, situaciones de infarto, combates contra jefes finales inolvidables... Hasta el detalle más pequeño desprende esencia *Metal Gear* por los cuatro costados, con la diferencia de que en esta ocasión los atributos se han multiplicado por cien y otros aspectos tan criticados en el pasado, como la excesiva cantidad y duración de las secuencias de vídeo, se han reducido drásticamente. La guinda al pastel la pone un apartado técnico muy sólido, ligeramente superior al de *Ground Zeroes*; a destacar el framerate constante y la distancia de dibujado, enorme, que nos permite ver elementos a kilómetros de distancia. ¡Quién tuviese un Phantom Cigar para avanzar hasta el 1 de septiembre! Aunque no podemos afirmarlo con certeza, pues catorce horas no son suficientes para ver todo lo que esconde, abandonamos Los Ángeles con la sensación de que Kojima lo ha logrado: *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* es el mejor juego que ha creado jamás.



20 AÑOS DE **HISTORIA** VISTA POR LOS RESPONSABLES DE SONY ESPAÑA

PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE PlayStation®

PlayStation España celebra este año sus 20 años de vida y, sin PlayStation, Playmanía nunca habría llegado al número 200. Una relación simbiótica marcada por el lanzamiento de nuevas consolas, de juegos inolvidables, de campañas de publicidad impactantes y, sobre todo, por una constante innovación. Los responsables de Sony en España nos cuentan en primera persona cómo han vivido la evolución de estos 20 años de PlayStation y hasta dónde pueden llegar...



“PlayStation siempre ha contado con lanzamientos emocionantes, grandes sagas y, sobre todo mucha innovación”



James Armstrong: Vicepresidente Senior de Sony Computer Entertainment Europe para el Sur de Europa y Consejero Delegado de España y Portugal



200 números de Playmanía. Toda una proeza corriendo los tiempos que corren, en un mundo cada vez más digitalizado, donde lo tradicional va perdiendo fuerza. Pero nadie puede negar el placer de coger entre las manos una revista, con el olor a tinta recién impresa y ojear sus páginas en busca de los detalles más sorprendentes, las imágenes más impactantes y, sí, las tan ansiadas notas que tantos nervios nos han hecho pasar... 200 números recorriendo con nosotros los 20 años de la historia de PlayStation que han dado para mucho.
Los primeros juegos que lanzamos para PlayStation One me traen grandes recuerdos de una época de enorme ilusión, pero también de sacrificio y mucho trabajo. Afortunadamente, nuestra compañía siempre ha contado con lanzamientos emocionantes, grandes sagas recordadas por todos y, sobre todo mucha innovación. En PlayStation siempre hemos ofrecido a nuestros fans lo último en tecnología, tanto en nuestras consolas, como en accesorios y periféricos: PlayStation 2 supuso una revolución al incorporar el DVD, juegos como *SingStar* o *Buzz!* convirtiendo el salón de nuestras casas en un escenario o un plató de televisión; PlayStation 3 adelantándose a su tiempo con una potencia incomparable y unos gráficos que nos dejaron sin respiración. Y así, hasta llegar a PlayStation 4, el resultado de toda nuestra experiencia, una máquina pensada por y para nuestros jugadores, que ofrece experiencias de juego únicas y grandes posibilidades sociales. En un futuro muy próximo, Morpheus se sumará a la oferta de diversión con una experiencia de realidad virtual que supondrá una inmersión total en el universo PlayStation.

“La realidad virtual marcará el futuro de los videojuegos y PlayStation dará mucho de qué hablar en los próximos meses”

Jorge Huguet: Director de Marketing de Sony Computer España

Quién nos iba a decir hace 20 años que a día de hoy tendríamos cuatro generaciones de PlayStation en nuestras manos. Cuatro consolas que marcaron una época, cada una por ir un paso más allá en el sector del entretenimiento electrónico.
En 1994 Sony hacía su incursión en el sector de los videojuegos con PSOne, un sistema pionero en el empleo del CD-Rom y marcado por un éxito sin precedentes, superando los 100 millones de consolas vendidas.
Luego llegó PS2 en el año 2000 y batió todos los récords, siendo la más vendida hasta la fecha y la que más títulos posee, nada más y nada menos que unos 8.000 juegos y además, ofrecía la posibilidad de jugar online.
En 2006 SCE lanzaba PS3, un completo sistema de entretenimiento para el hogar marcado por la inclusión del Blu-ray. Los avances alcanzados en esta generación fueron en línea con lo que el público demandaba: juego online, potencia gráfica y servicios non-gaming con los que PS3 convertía el salón de tu casa en el centro del entretenimiento en el hogar.
Entre consola y consola de sobremesa, PlayStation también quiso apuntarse a la jugabilidad portátil, tanto con PSP como con PS Vita, que permiten disfrutar de todas las ventajas de PlayStation en cualquier momento y lugar.
Y en 2013 llegaba a nuestras manos PS4, el actual buque insignia de la compañía que tiene mucho camino por delante. PS4 está cosechando un éxito arrollador gracias a la premisa bajo la que se creó, una consola hecha para los jugadores. El futuro de PlayStation está vinculado a PS4 y toda la innovación en la que la compañía está trabajando en este momento, como el esperado Project Morpheus.
La realidad virtual marcará en buena medida el futuro de los videojuegos y PlayStation dará mucho de qué hablar en los próximos meses, como lo ha hecho durante estos 20 años.



“PlayStation tenía y sigue teniendo la misión de romper las reglas, de poner en manos de los jugadores experiencias únicas”



Cristina Infante: Senior Plataform Marketing Manager en Sony Computer España



De los último 18 años (se dice pronto) que llevo trabajando con la marca, algunas frases se me han quedado grabadas a fuego. Declaraciones de intenciones, discursos épicos forjados a golpe de rebeldía, de ganas de sorprender, de no tomarnos muy en serio, de ser libres y de retar... “Déjame que te diga lo que me revienta del progreso humano, que yo no he tomado nunca parte en él. ¿Acaso tú sí?”... Así comenzaba la campaña de marca del 99. Una mujer con aspecto alienígena nos hablaba con su voz aguda. Aquella mujer apodada FIFI, y de la que aún conservo una foto gigante en el despacho, nos retaba a vivir en primera persona las grandes hazañas que sólo están a nuestro alcance a través del juego. Y eso tiene un nombre, riqueza mental.
PlayStation tenía, y sigue teniendo, la misión de romper las reglas del juego, de ir más lejos y de poner en las manos del jugador experiencias únicas. Con Play puedes ser quien quieras ser, y de eso precisamente hablaba la campaña Doble Vida, con la que me sigo emocionando: “Yo sí puedo decir, que he vivido.” Y luego llegaron las campañas de la montaña, David Lynch en el lanzamiento de PS2, Tiburones, la delirante historia del Motel Paradise de PS3 y el espectacular derroche de detalles y easter eggs de la campaña de PS4. Todas y cada una de ellas han dejado su poso y han ayudado a mantener el listón alto.
Es curioso, cómo al echar la vista atrás nos damos cuenta de que a pesar de haber evolucionado en los últimos 20 años (vale, y envejecido), de haber lanzado varias generaciones de consolas, de volvernos con el tiempo algo más políticamente correctos, la esencia de quienes somos como marca sigue intacta. El espíritu es el mismo, nuestra misión como marca invariable: evolucionar para cambiar el juego. Reinventarnos, para traspasar las fronteras de lo que es posible hoy y de conquistar nuevas maneras de jugar, de inventar el futuro. No sé vosotros, pero yo miro mi futuro a través de una nueva óptica, Project Morpheus.... To be continued.

“Desde hace años apostamos por el desarrollo local y esa apuesta está dando sus frutos”

Roberto Yeste: Responsable de Desarrollo Local en PlayStation España

A mediados de la década pasada, Sony Computer Entertainment España detectó una falta de contenidos atractivos y adecuados para el público más joven, usuario fiel de los sistemas portátiles de PlayStation. De esta necesidad nació la idea de *PlayChapas: Football Edition*, un juego con una temática local que cautivó tanto a los más nostálgicos como a los fans del deporte rey y que alcanzó las 150.000 unidades vendidas desde su lanzamiento en septiembre de 2008 solo en España.
Su buena acogida en el mercado abrió las puertas a nuevos proyectos que Sony CE España confió de nuevo a estudios de desarrollo españoles. Durante los últimos años esta apuesta por el talento nacional ha dado sus frutos. Contamos con 21 grandes títulos exclusivos para todas las consolas de PlayStation producidos por Sony CE España, desarrollados en su mayoría por estudios españoles y disponibles tanto dentro como fuera de nuestras fronteras.
Hemos mantenido un apoyo incesante a estudios españoles que desarrollan en exclusiva para las plataformas de PlayStation, como la franquicia *Invizimals*. Y apoyamos iniciativas académicas para la formación de profesionales del sector con PlayStation First.
Además, en 2014 SCE España puso un marcha una nueva iniciativa con la que queremos seguir impulsando y apoyando el sector del desarrollo local: los PlayStation Awards. Unos premios que nacieron con la vocación de convertirse en referencia nacional de apoyo a proyectos independientes, originales y de calidad para hacerlos realidad. Queremos un futuro con muchos juegos españoles en PlayStation.



“*Gran Turismo* es una de las grandes sagas que han marcado y marcarán la historia de PlayStation”



José Carlos García: Director de Ventas en Sony Computer España



El pasado, presente y futuro de PlayStation ha venido marcado por las grandes sagas exclusivas que han acompañado a la marca durante sus 20 años de historia.
Si una ha sabido mantenerse fiel a sus seguidores ha sido *Gran Turismo*, una serie de videojuegos marcada por el éxito. Siempre fue el título más vendido de PlayStation. El tener los lanzamientos con una ventana de algunos años, le daba mucha notoriedad para ser el juego más esperado del año. Además de sus características únicas, como la simulación o el realismo, que han cosechado miles de seguidores a lo ancho y largo del planeta.
Sus programadores además tuvieron en Sony CE España a uno de sus mejores colaboradores, teniendo circuitos exclusivos en nuestro país como el circuito urbano de Madrid o el exclusivo trazado de Ascari situado en la localidad malagueña de Ronda.
En el presente *Gran Turismo* sigue siendo el referente en juegos de conducción y su última entrega, *Gran Turismo 6*, dejó un gran sabor de boca sentando las bases de lo que podemos esperar cuando llegue a PS4. Se trata de uno de los juegos más esperados para la nueva generación tanto por su calidad como sus oportunidades en juego online. Estamos seguros de que será todo un número 1.

“*God of War* es la franquicia más especial del universo PlayStation y los nuevos jugadores podrán seguir disfrutándolo”

Javier Borrego: Third Party & Brand Manager en Sony Computer Europe

A lo largo de estos 20 años de historia muchos han sido los personajes que han cobrado vida en nuestras PlayStation y que han llenado las páginas de estos 200 números de Playmanía. Estos iconos han protagonizado aventuras de todo tipo que han marcado la vida de jugadores y lectores. Pero si hay uno que personalmente significó mucho para mí fue Kratos.
Sin duda alguna, *GOW* es la franquicia más especial del universo PlayStation. La verdad es que aún recuerdo la primera vez que jugué a *GOW II*, y como gran amante del Hack'n'slash, supuso el descubrimiento de una saga que daría mucho que hablar.
Pero esto llegó a su máximo exponente cuando cayó en mis manos un código Beta de *GOW III*, que por supuesto me jugué en 2 días. La historia llegaba a su fin y lo hacía por todo lo alto: enemigos de un tamaño nunca visto, Kratos más espectacular y sobre todo esa mezcla de mecánicas de juego variadas, y cómo llegas a controlar al espartano como si fuera una prolongación de ti.
Pero muchos más motivos, como tener una de las mejores ediciones especiales de la anterior generación (¡¡¡Aquella caja de Pandora!!!), acabar con Zeus (y todo lo que se cruzaba por el camino) y el ser un merecedor del PEGI 18 con medalla de Honor, hacen que considere a *GOW III* mi juego favorito para PS3, y sin duda, uno de esos que merecen ser Remasterizados, porque creo que como el buen vino ha envejecido bien, y muchos nuevos jugadores lo disfrutarán como si fuera un AAA del momento cuando llegue a PS4 el próximo 15 de julio.

"La permanente evolución del mundo de los videojuegos está marcada por juegos con propuestas diferentes y arriesgadas"



Susana Martín: Relaciones Públicas de Sony Computer España

Que el mundo de los videojuegos está en permanente evolución es un hecho confirmado. Pero hay juegos que han marcado ese proceso y que han destacado por su propuesta diferente y arriesgada. Quantic Dream ha sido uno de esos estudios amantes del detalle y del riesgo. Aún recuerdo cuando se comenzó a hablar de *Heavy Rain* y ya desde los primeros esbozos que se conocían del juego nos despertó unas enormes ganas de ver más, de saber más, de vivir la historia que nos planteaba. Vivir la vida de otros desde una perspectiva tan real que nos permitía tomar nuestras propias decisiones dentro del juego, actuar como lo haríamos en la vida misma, sufrir la desesperación y el dolor en nuestras propias carnes. Un tipo de experiencia que lo hacía más accesible a otro tipo de públicos y que completaba la oferta de juegos. Después llegó *Beyond*, con una propuesta similar pero con un enfoque esotérico muy atractivo. La dualidad entre Jodie y Aiden infundían a la historia un componente enigmático que te invitaba a seguir avanzando en la historia hasta descubrir la verdad. Estos títulos me hacen pensar en *Until Dawn*, el escalofriante thriller que verá la luz en agosto de este año y que ya me ha hecho gritar en alguna ocasión. Los pocos minutos de juego que hemos visto hasta el momento bastan para intuir el horror que les esperan a los ocho habitantes de la cabaña. El futuro de PlayStation, igual que su pasado y su presente, están marcados por la innovación.

"¿Será *Uncharted 4* el último viaje de Nathan? Naughty Dog se ha ganado con creces la libertad de escribir su propio futuro"

Juan Jiménez: Software Manager de Sony Computer Entertainment España

El origen de la saga *Uncharted* vino marcado por dos hitos: la evolución de Naughty Dog y el lanzamiento de PS3. El que hoy es reconocido por muchos como el mejor estudio de la industria, había iniciado una etapa de transición hacia un estilo más oscuro y adulto, tras lanzar la mítica saga *Crash Bandicoot* (en mi opinión, el mejor plataformas de la historia de PlayStation). La serie *Jak&Daxter* en PS2 ya había experimentado esa evolución hasta el lanzamiento del singular *Jak X* en 2005 (el primer producto de Naughty Dog que tuve la suerte de "marketear" en Sony). *Uncharted* suponía una revolución para los de California, que tenían ante sí la oportunidad de lanzar la franquicia más importante de Sony para la recién llegada PS3. El nacimiento de la máquina había superado las críticas de algunos sectores que atacaban la falta de juegos next-gen, gracias al éxito de nuevas IP exclusivas como *Resistance* y *MotorStorm*. En su primera Navidad, PS3 se preparaba para recibir la llegada de dos nuevas franquicias que han redefinido el género de la aventura de acción: *Uncharted y Assasin's Creed*. *Uncharted*, se presentaba como una nueva marca de acción al más puro estilo Hollywood con una mezcla perfecta de narrativa, plataformas, disparos, exploración y enigmas, pensada para atraer al jugador más experimentado, pero a la vez accesible y divertida para el gran público.

La historia nos ha dado la razón y PlayStation España ha conseguido crear una propiedad enorme con un resultado de ventas muy superior a otros mercados que en la actualidad vive inmersa en un período de máximo hype provocado por la inminente remasterización de *Uncharted: The Nathan Drake Collection* para PS4 y con la vista puesta en la primavera del próximo año, deseosos *de experimentar el que apunta como GOTY 2016, Uncharted: El Desenlace del Ladrón.* Si esta será el último viaje de Nathan Drake o no, sólo depende de un equipo de artistas que se ha ganado con creces la libertad de escribir su propio futuro.





Reto Play

PARTICIPA EN NUESTRO
CONCURSO DEL NÚMERO 200
Y PODRÁS GANAR UN PACK CON
UNA **PLAYSTATION 4** Y EL VIDEOJUEGO
BATMAN ARKHAM KNIGHT

Envíanos una foto **vía Twitter** con tu **Playmanía del número 200**

CÓMO PARTICIPAR

Si todavía no te has pasado a PS4 aquí tienes una ocasión inmejorable de hacerlo, ya que **PlayStation** y **Playmanía** te damos la oportunidad de conseguir el **pack de PS4 "Batman: Arkham Knight"** que incluye una **PS4,** un mando **Dual-Shock 4 negro azabache, *Batman: Arkham Knight* para PS4 y las exclusivas misiones del Espantapájaros**. Para participar sólo tenéis que enviarnos una **foto vía Twitter**, según las bases que te explicamos abajo...

BASES

- El reto comienza el viernes 19 de junio y termina el viernes 29 de junio en Twitter. El ganador será anunciado en el próximo número de Playmanía.
- Para participar debes compartir una foto con el número 200 de la revista Playmanía, acompañada de los hashtags #playmania200 y #PS4.
- La imagen debe tener la portada o páginas interiores del número 200: el resto lo dejamos a vuestra imaginación. ¡Demuestra tu fidelidad! Podrás participar con todas fotos que quieras ¡Cuantas más nos enseñes más posibilidades de ganar!
- Deberás seguir el perfil de Twitter de Playmanía (@revisplaymania) para poder ponernos en contacto contigo por DM (mensaje directo) si resultaras ser el ganador.
- La foto más divertida ganará 1 pack compuesto por PS4 + 1 videojuego *Batman Arkham Knight*.
- El premio no podrá canjearse por dinero.
- Sólo válido para España.
- Quedan exentos los trabajadores y familiares de Axel Springer España.





ESPECIAL PlayManía Nº 200

PLAYMANÍA

200 números es una cifra redonda y mágica hablando de una publicación mensual. Y, claro, 200 números dan para un montón de cifras y datos curiosos... ¿Qué os parecen estos? Seguro que se nos pueden ocurrir más...

10.052.870 ejemplares vendidos de los 199 primeros números

6 CONSOLAS han sido las PROTAGONISTAS de estos 200 números

5.838 DUDAS RESUELTAS ¿?

3 PORTADAS a juegos españoles



62 CÉNTIMOS es lo que **ha subido el precio** de la revista en estos **200 números**

34.388 PÁGINAS ESCRITAS a lo largo de los años, y eso sin contar pósters o páginas incluidas en formato PDF, extras...

40.725 TRUCOS PUBLICADOS Y eso que en los últimos años, ya no hay...

16.285 seguidores en twitter

522 GUÍAS COMPLETAS

EN NÚMEROS

Arriba o abajo, hemos capturado a lo largo de estos 200 números...

800.000

PANTALLAS DE JUEGO

25.258

Me gusta en facebook

131

ESPECIALES

vendidos por separado

Hemos dedicado a estos 200 números

363.008

HORAS

Igual que si una **única persona** hubiera estado trabajado más de **40 años** ininterrumpidos...

577,36€

Es el **dinero que habéis invertido** los que nos seguís desde el **número 1**

3.256

JUEGOS ANALIZADOS

Todos los ejemplares vendidos puestos en fila ocuparían

27.965 KILÓMETROS

LA ORDEN DE ASESINOS SE PASA A LA GUERRA DE BANDAS EN **SYNDICATE**

Assassin's Creed Syndicate



Assassin's Creed Syndicate nos arrastrará a una guerra de bandas en el Londres victoriano.

No hay sindicato más antiguo que el del crimen, ni asesinos más mortíferos que los de la saga de Ubisoft, que saltan hasta el Londres victoriano en su nueva entrega para PS4.

PS4 | UBISOFT QUEBEC
AVENTURA | 69,95 € | 23 DE OCTUBRE

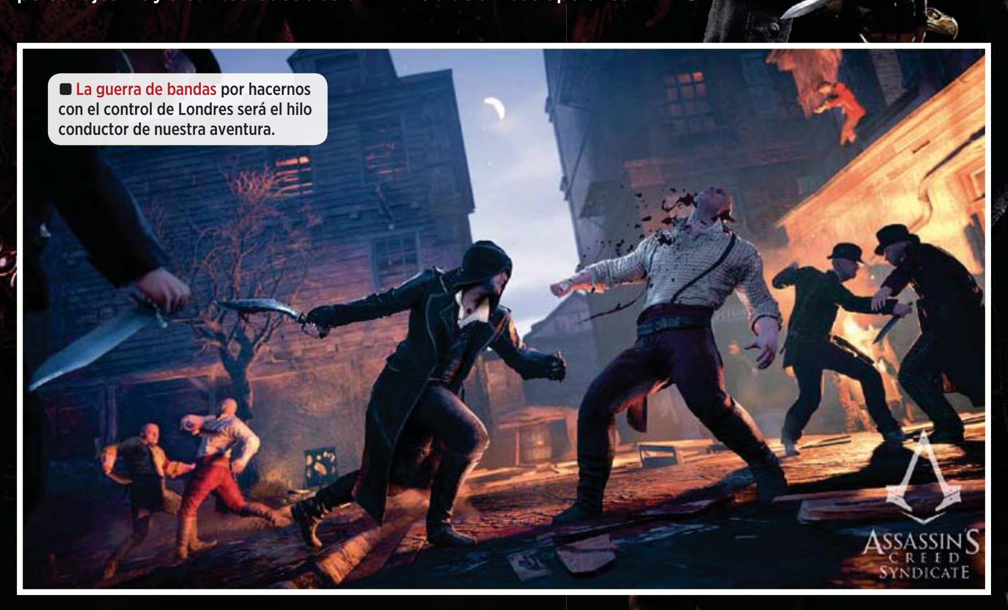
Una de la sagas más exitosas de los últimos años vuelve, como cada año casi por Navidad, a nuestras consolas. Después de la polémica con las decenas de bugs de *Assassin's Creed Unity* y la decepción que supuso para millones de fans de la saga, Ubisoft está dispuesta a enmendar la plana con una nueva entrega que sí promete estar a la altura de PS4 y de otras sagas de aventuras similares. Por eso, la desarrolladora francesa ha decidido desembarazarse de cualquier vertiente multijugador para centrarse al 100% en la campaña para un jugador y así evitar algunos de los errores del pasado. Ya se sabe, el que mucho abarca poco aprieta. La misma "excusa" es la que han utilizado desde Ubi para anunciar que tampoco habrá aplicación para móviles, aunque nos importe mucho menos. Pero vamos a lo que vamos. Esta nueva entrega estará ambientada en el Londres victoriano de 1868, en plena revolución industrial. Es un época de grandes inventos y avances tecnológicos que siembran los cimientos de las



Jacob y Evie Frye, nuestros héroes, contarán con un lanzador de cuerdas, que nos servirá para escalar edificios o crear tirolinas.

grandes urbes del momento. Londres, amparada por el poder de su majestuoso Imperio británico, es una de las grandes ciudades a nivel mundial. Pero todo progreso conlleva una gran responsabilidad, como diría el Tío Ben, o más bien unas grandes consecuencias. La clase obrera malvive para sustentar ese mundo industrial y las diferencias con los ricos no hacen más que acrecentarse. La ciudad está repleta de bandas callejeras que imponen su ley donde la policía ni siquiera osa entrar.

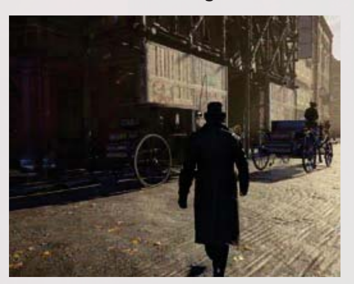
Nuestros héroes, los hermanos Jacob y Evie Frye, serán los asesinos encargados de darle la vuelta a esta situación acabando con el dominio que los Templarios ejercen sobre las bandas callejeras de la ciudad. Eso sí, serán dos personajes muy distintos. Jacob será mucho más impetuoso y expeditivo que su hermana Evie, a la que le gustará más optar por el sigilo y pensar las cosas dos veces antes de hacerlas. Lo mejor es que, obviamente, controlaremos a los dos personajes, acabando de paso con la polémica que suscitó en su día la ausencia de asesinas en *AC Unity*. Lo que no sabemos todavía es cómo funcionará la alternancia entre ambos, si será al estilo de *GTA V* y podremos cambiar en todo momento de héroe o si cada uno protagonizará sus propias misiones. Incluso podría ser una mezcla de ambas opciones.



La guerra de bandas por hacernos con el control de Londres será el hilo conductor de nuestra aventura.

LAS CLAVES DE ASSASSINS CREED SYNDICATE

Assassin's Creed es una de las sagas que más críticas ha recibido por culpa de las entregas anuales y la distinta calidad de cada una de ellas. Por eso, Ubisoft está poniendo toda la carne en el asador para crear la entrega más completa que hayamos visto nunca en la saga.



LONDRES VICTORIANO. La época escogida por Ubisoft esta en ocasión es el Londres victoriano de 1868. La ciudad estará dividida en 7 distritos, que habrá que reconquistar a los Templarios.



COCHES DE CABALLOS. Para movernos por la ciudad contaremos con coches de caballos, trenes y hasta barcos de vapor típicos de la Revolución Industrial inglesa.



COMBATES MEJORADOS. Nuestros dos héroes contarán con nuevos artilugios, como el bastón estoque, el puño americano, el cuchillo kukri o el genial lanzador de cuerdas.



GUERRAS DE BANDAS. Como en *AC: La Hermandad* tendremos que ir conquistando los barrios de la ciudad disputando batallas campales al estilo de *Gangs of New York*.


La ciudad de Londres será un calco de lo que fue en 1868, con sus edificios más emblemáticos incluidos.



El entorno puede ser una trampa mortal para nuestros enemigos si sabemos aprovecharlo a nuestro

La gigantesca ciudad estará dividida en 7 distritos con su propia ambientación y, como en *Assassin's Creed: La Hermandad*, tendremos que ir conquistando territorios en cada uno de ellos para echar a los Templarios. Una última misión, la guerra de bandas (una espectacular pelea a campo abierto), será la que otorgue el control definitivo de un distrito. Todo nos ha recordado, en estética y estilo de lucha, a "Gangs of New York", la película de Scorsese.

Las novedades en el sistema de combate incluyen algunos nuevos artilugios. Además de la clásica hoja oculta contaremos con un nuevo cuchillo, el kukri. Se trata de un arma curvada de origen nepalí que usaron los gurjas, un grupo de combatientes de la zona que incluso lucharon como fuerzas especiales para el Imperio británico. También tendremos un puño americano y un bastón estoque, que nos dará una apariencia "molona" además de ser letal. El sistema mantendrá, eso sí, el estilo de ataques y contraataques típico de la saga, aunque con combos más largos y muertes múltiples. Quizás el artilugio que más nos ha encandilado sea el lanzador de cuerda. Gracias a él podremos arrojar una cuerda a lo alto de un edificio y subir por él a la velocidad del rayo, cual Hombre Murciélago en *Batman Arkham*. También podremos crear tirolinas en mitad de un salto para llegar hasta un edificio lejano o incluso utilizarlo como arma sigilosa a distancia.

> **Assassin's Creed Syndicate promete convertirse, aun sin modo multijugador, en la entrega más completa de la saga. Eso, y no repetir los errores de *Unity*.**

Otra novedad que tiene muy buen pinta es la posibilidad de atacar a nuestros enemigos aprovechando los elementos del escenario, como romper la cuerda que sostiene un grupo de barriles en el aire y así dejarlos caer sobre el incauto de turno, por ejemplo. Y no podemos olvidarnos de los dardos alucinógenos, que harán que nuestros rivales empiecen a luchar entre sí.
Todas estas posibilidades harán que los combates sean más espectaculares y completos que nunca, combinando las armas a distancia, como el revólver, el lanzador de cuerda o los cuchillos arrojadizos, con los combates cuerpo a cuerpo a cuchillazos o incluso a puñetazo limpio. Pero no os preocupéis, que el sigilo seguirá estando muy

Los personajes históricos no faltarán a su cita con la saga. Ya están confirmados Darwin y Dickens.


El sigilo se mantendrá, aunque Ubisoft está poniendo mucho empeño en mejorar los combates.


La hoja oculta volverá a ser una de las herramientas preferidas de nuestros héroes, aunque tengan nuevos artilugios.



Syndicate promete llevar el detalle gráfico a un nuevo nivel en la saga.

CLASES DE HISTORIA EN *ASSASSIN'S CREED SYNDICATE*

Aunque muchos usuarios en Internet ya se han lanzado a criticar algún traspiés histórico en el primer tráiler de *AC: Syndicate* (poca cosa todo sea dicho) la saga siempre se ha caracterizado por ambientarse de maravilla y por darnos a conocer a los rostros más conocidos de cada época que visita.

CHARLES DARWIN. Protagonizará junto a su tocayo Dickens la misión "La Conspiración de Darwin y Dickens". En ella tendremos que defender los secretos de Charles Darwin y proteger un secreto para Charles Dickens. La obtendremos al reservar el juego o al comprar la edición especial en las edición física.

CHARLES DICKENS. El genio literario por excelencia de la época victoriana. No sólo es autor de obras como Oliver Twist o Historia de dos ciudades, también era un firme luchador contra de las diferencias de clases en la época victoriana. Por eso, apoyará nuestra intención de darle el poder al pueblo, no a los Templarios.

RESERVA AHORA Y CONSIGUE UNA MISIÓN EXTRA
LA CONSPIRACIÓN DE DARWIN Y DICKENS

presente gracias a la protagonista femenina y a nuevos ataques, los típicos asesinatos cayendo desde una cornisa o con nuevos escondites en donde pasar desapercibidos, como los coches de caballo, por ejemplo.

Sí, usaremos coches de caballos para movernos por la ciudad, que podremos "tomar prestados" en un descuido de su dueño o por la fuerza. Incluso podremos disputar carreras callejeras con ellos y arrasar con todo lo que se ponga delante de nosotros (quizás demasiado) como peatones o incluso farolas. Desde luego, será el modo más rápido para transitar por la enorme ciudad, aunque no el único. También podremos usar el tren y, aunque aún no se ha confirmado, todo parece indicar que podremos hacer el cabra por el Támesis controlando barcos de vapor. El juego llegará en varias ediciones. La edición especial incluirá, por el mismo precio del juego, la misión La Conspiración de Darwin y Dickens. La Cross Edition incluirá libro de arte, mapa de Londres, banda sonora, una figura de 26 centímetros de Jacob y la misión Fuera de control. Como veis, la nueva entrega pinta bastante bien, con una interesante ambientación victoriana, pese a ser recurrente estos últimos años, un buen número de nuevos artilugios y la promesa de no repetir los errores de la pasada entrega. En unos pocos meses descubriremos hasta qué punto Ubisoft cumplirá o no con su palabra.

El Londres de la Revolución Industrial, de las diferencias de clases y del todopoderoso Imperio británico será el escenario de juego en *AC: Syndicate*.



El sistema de combates se está renovando para convertirlo en el más completo de la historia de la saga.

10 PORTADAS

Las portadas son fundamentales. Son el escaparate por el que decidís comprar o no un número y siempre las cuidamos con esmero, aunque en ocasiones nos han dado muchos problemas. Allá van unos ejemplos...

» SNAKE SE ESCONDE

PLAYMANÍA nº 4
Al principio era un horror dar portadas a *MGS*. La primera (derecha), la hicimos escaneando un libro de arte, la segunda de una pantalla que hubo que retocar mucho. Ahora Snake se esconde menos.





» ¡DESCUBRE SUS SECRETOS!

PLAYMANÍA nº 6
Con la portada de *Soul Reaver* lista, un retraso nos hizo cambiar de idea. Nos arriesgamos con esta atrevida imagen, que hacía referencia a los secretos... de *Gex*, mal pensados.



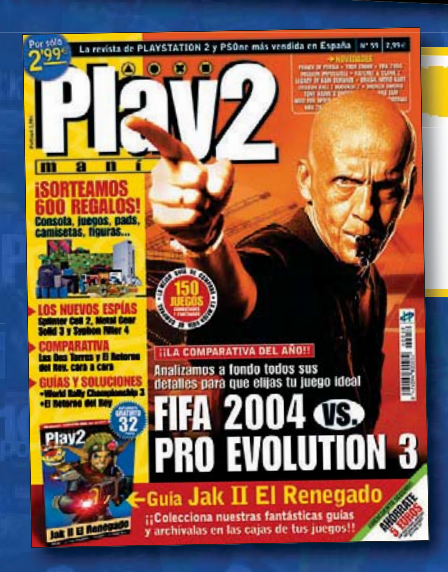
» ¡ANTES QUE NADIE!

PLAYMANÍA nº 65
EA nos dejó echarle un ojo a la Alpha del juego, que nos encantó y, tras unas cuantas súplicas, nos dejó capturar imágenes para hacer el reportaje de esta portada. Cuando Dani Acal viajó al E3, los periodistas internacionales no le creyeron cuando contó que ya lo había jugado.



» ¡ROJA Y EXPULSIÓN!

PLAYMANÍA nº 59
Siempre que hemos dado una portada a una comparativa de fútbol, que no han sido pocas, tenemos el problema de con qué ilustrarla... Hasta que Konami fichó como una imagen de *PES* un árbitro: ¿quién mejor que Collina para poner orden?



» A ESCONDIDAS...

PLAYMANÍA nº 112
Para dar esta portada, nos pusimos en contacto con el dueño de los derechos de imagen de Dragon Ball en España, quien nos autorizó. Aún así a Atari le dio miedo tener problemas con Bandai y nos negó el permiso... cuando la revista ya estaba en la calle.



ESPECIAL Play mania Nº 200

CON HISTORIA



» A LA BUSCA DE NADAL

PLAYMANíA nº 124
Nadal estaba a punto de proclamarse número 1 y se lanzaba un *Virtua Tennis*... Queríamos probar con una portada de tenis, pero no había imágenes. Cuando hay derechos de por medio, todo se complica. Esta la compramos a un banco de fotos...





» AY, EL PHOTOSHOP

PLAYMANíA nº 45
Sólo conseguimos esta imagen para dar portada a *Vice City* y el rosa de la chaqueta no iba mucho con la estética del resto, así que la cambiamos por morado. No era la primera vez que tirábamos de Photoshop para "cuadrar" una imagen, pero sí la más sonada por el enfado de Rockstar...

» ¡AQUÍ SE APROVECHA TODO!

PLAYMANíA nº 181
Las portadas a consolas siempre son difíciles: no tienen una mirada seductora, no transmiten emociones... Necesitábamos calentar la negra carcasa de PS4 y nos acordamos de los rayos de *InFamous*. Todos los rayos que rodean a PS4 se salieron de las manos de Cole, de esta otra portada...



REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL #142
Play mania
LO QUE VIENE DESDE JAPÓN
MÁS QUE JUEGOS
150
¡NO TE LO PIERDAS!
¡Todo sobre la nueva aventura de Ezio!
ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
¡VELOCIDAD AL LÍMITE!
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
¡ESTO ES LA GUERRA!

» DE ÚLTIMA HORA

PLAYMANíA nº 34
El fenómeno Harry Potter pegaba fuerte y quisimos hacernos eco con una portada. Pero la imagen era tan infantil, que nos surgieron muchísimas dudas... Tanto, que cuando la revista ya estaba entregada y a punto de imprimirse, la cambiamos por esta. La hicimos en poco más de media hora y sí, es una de nuestras portadas más feas. Las prisas no son buenas.

» ¿NO FALTA ALGO?

PLAYMANíA nº 142
Tras 140 número con una banda de titulares a la izquierda, decidimos que había llegado el momento de cambiar. La banda nos limitaba muchísimo a la hora de mostrar imágenes espectaculares. Todos estábamos de acuerdo, pero se nos hizo rarísimo ver así a Playmanía...







MOGOLLÓN **HEROICO**

Gearbox vuelve a sacar su batidora de géneros para presentar una macedonia con sabor a shooter, rol, MOBA, beat'em up e incluso lucha. El futuro del universo depende de veinticinco guerreros únicos.

PS4 | GEARBOX SOFTWARE (2K) | SHOOTER | FINALES DE 2015 / PRINCIPIOS DE 2016

2K tiene en *Battleborn* a su gran caballo de batalla para el E3 y nosotros hemos podido catar ya la demo que se mostrará en la feria angelina, correspondiente con una misión del modo Historia que transcurre en una base ubicada en un paraje nevado. Como ya hizo con *Borderlands*, con este juego, desarrollado en exclusiva para la nueva generación, el estudio Gearbox Software pretende dar otra vuelta de tuerca al sobreexplotado género de los disparos, añadiendo pizcas de rol, MOBA, beat'em up e, incluso, lucha. El argumento nos trasladará a un universo de ciencia ficción cuyo futuro pende de un hilo. Todas las estrellas se han apagado y sólo queda una, Solus, que habrá que proteger formando coalición con toda una pléyade de héroes y hasta con Esperanza Aguirre, que ya se ha ofrecido a pactar.

Según sus responsables, *Battleborn* es un "hero-shooter". Esto significa que la piedra angular serán los marcados estilos de combate que tendrá cada personaje, que serán veinticinco de serie en total, lo cual es una barbaridad. En ese sentido, no estamos ante un shooter al uso, pues no todos los protagonistas dispondrán de armas de fuego. En Gear-

GEARBOX SOFTWARE, UN ESTUDIO DE ARMAS TOMAR

Gearbox Software, uno de los estudios más reputados en la actualidad, cuenta ya con una amplia trayectoria en el ámbito de los videojuegos, labrada principalmente a base de shooters canallas. *Borderlands* y *Brothers in Arms* son las sagas más reconocidas de la compañía, aunque, en los últimos años, también ha firmado fiascos como *Aliens Colonial Marines* y *Duke Nukem Forever*. Asimismo, ha hecho conversiones de sagas tan famosas como *Half-Life*, *Halo*, *Tony Hawk* o *Samba de Amigo*. Queda claro que es una compañía muy polivalente.



Gearbox lleva años peleando duro para ofrecer experiencias innovadoras dentro del manido género del shooter subjetivo.

BORDERLANDS



1. **BORDERLANDS** es una de las sagas más aclamadas de los últimos años. Gearbox firmó las dos primeras entregas y se rumorea que ya está trabajando en otra, paralelamente a *Battleborn*.
2. **BROTHERS IN ARMS,** desarrollada bajo el paraguas de Ubisoft, es una saga de disparos ambientada en la Segunda Guerra Mundial, con un fuerte componente cooperativo.
3. **DUKE NUKEM FOREVER,** igual que *Aliens Colonial Marines*, fue una medianía, lo que demuestra que en Gearbox son humanos...

BROTHERS IN ARMS



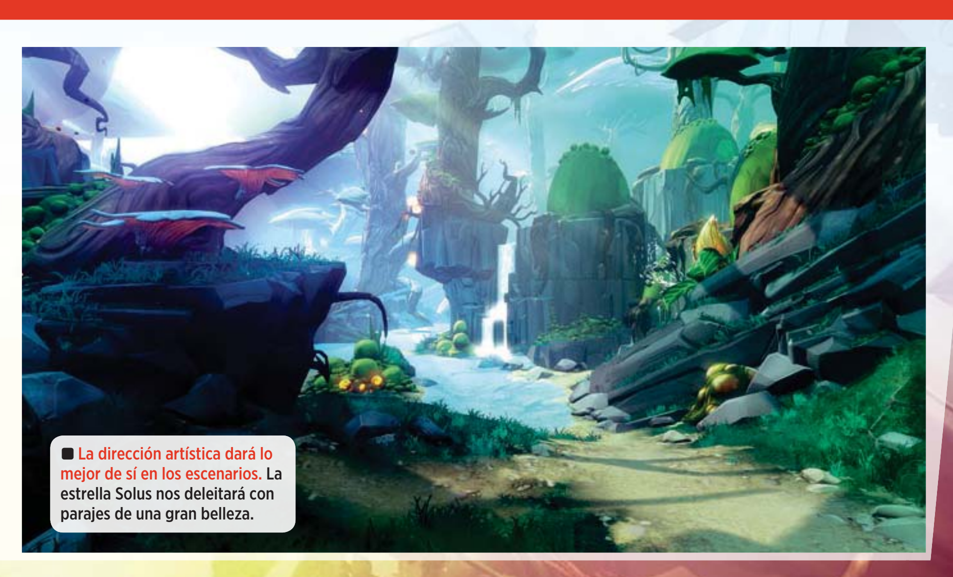


DUKE NUKEM FOREVER

...ORN DEL BUENO

box son muy amantes del género de la lucha, y eso se hará notar en muchos de los personajes, que combatirán cuerpo a cuerpo, con armas blancas. ¿Y eso no será injusto para hacer frente a enemigos que nos acribillarán a tiros? No, porque, aunque se podrá jugar en solitario, el título estará muy enfocado al multijugador, con una campaña que tendrá cooperativo para cinco personas y diversos modos competitivos. Por tanto, será vital cooperar con los compañeros, cada uno de los cuales tendrá que usar, obligatoriamente, a un personaje distinto.

Los protagonistas, que se dividirán por clases, presentarán con unas características muy marcadas de salud, poder, alcance y velocidad. Cada uno contará con un arma principal, que no se podrá cambiar, y con tres habilidades especiales de uso limitado (dependiendo de su potencia, habrá que esperar más o menos tiempo a que se recarguen). La más fuerte se desbloqueará al llegar al nivel 5 de »



La dirección artística dará lo mejor de sí en los escenarios. La estrella Solus nos deleitará con parajes de una gran belleza.

UN HEREDERO CON ESTILO

Battleborn tiene innegables parecidos con *Borderlands*, como la colorida estética, la perspectiva subjetiva o el uso limitado de habilidades especiales, pero Gearbox no se ha dedicado a hacer una mera imitación de sus conceptos. Al contrario, ha dotado a su nueva IP de unas mecánicas que le confieren una gran personalidad: estilos jugables muy diferenciados para cada personaje (sin posibilidad de cambiar el arma), introducción de multijugador competitivo, sistema de progresión con reseteos...



CADA PERSONAJE tiene un arma distinta: ametralladoras, rifles, pistolas, katanas, floretes, hachas, kunais... No se trata de un shooter al uso.



LA CAMPAÑA tendrá cooperativo para cinco jugadores, pero también habrá modalidades competitivas, algo que no existía en *Borderlands*.



EL ÁRBOL DE HABILIDADES tendrá diez niveles y se reseteará tras cada partida. En cada escalón, habrá que elegir entre dos mejoras.



NO HABRÁ RECOLECCIÓN DE ARMAS, pues cada personaje podrá manejar sólo la que tenga de serie, con munición infinita si es de fuego.



Los mapas de campaña y multijugador serán distintos, lo que siempre se agradece.





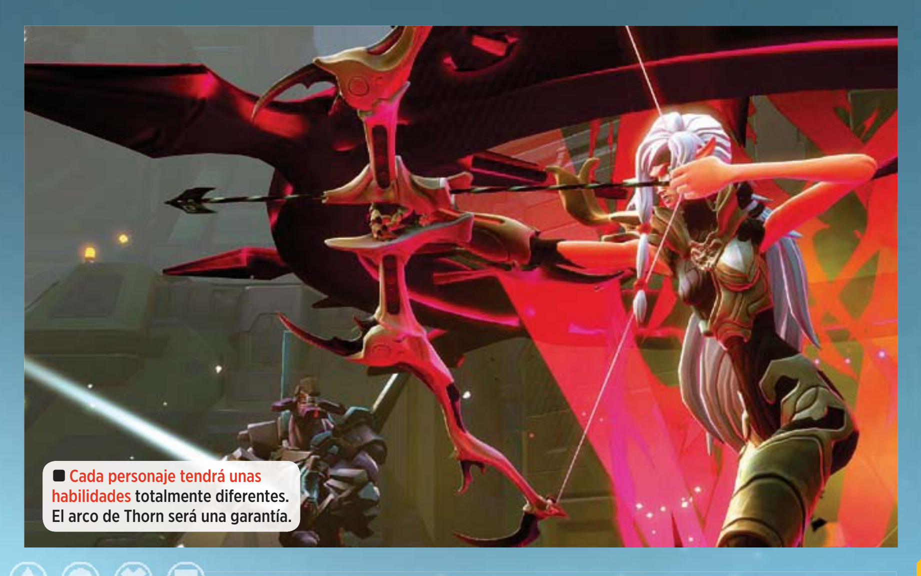
La habilidad definitiva sólo se podrá activar cada cierto tiempo, pero su efecto será devastador.

experiencia y causará estragos. Por ahora se han confirmado once de los veinticinco personajes, que procedemos a presentaros.

Entre los personajes basados en armas de fuego, nos encontraremos, en primer lugar, con Oscar Mike, que usará un rifle de asalto y podrá solicitar ataques aéreos. Montana tendrá una ametralladora y podrá hacerse de metal para saltar por el aire y caer con un fortísimo golpe. Marquis, por su parte, empleará un rifle de francotirador y tendrá una lechuza mecánica que podrá mandar a patrullar. Caldarius será un robot que dispondrá de una pistola y una espada, con la habilidad especial de usar una mochila propulsora. Finalmente, Thorn contará con un arco para disparar flechas y podrá invocar a una criatura.
Entre los personajes basados en el cuerpo a cuerpo, nos encontraremos con Rath, que usará katanas y podrá hacer un desquiciado "baile" con ellas. Phoebe, en cambio, usará floretes y podrá hacer bloqueos para contraatacar. En cuanto a Boldur, será un vikingo que, como no podía ser menos, hará gala de una enorme hacha. En cuanto a los personajes de apoyo, el más curioso de los que están confirmados es Miko, un hongo que lanzará kunais y podrá curar a sus compañeros. También estará Reyna, que contará con una pistola y podrá desplegar escudos sobre los aliados. Finalmente, está confirmada Orendi, una bruja de múltiples brazos que lanzará ondas de energía. Habrá que ver cómo están de equilibrados todos esos personajes, en especial en las partidas competitivas, pero por ahora el planteamiento nos parece un soplo de aire fresco dentro del género del shooter, si es que se puede calificar como tal a *Battleborn*.

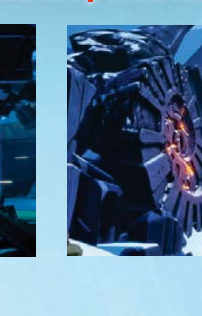
BATTLEBORN ES UN "HERO-SHOOTER", CON MARCADOS ESTILOS DE COMBATE PARA CADA PERSONAJE.

Siguiendo la estela de *Borderlands* de nuevo, el juego hará gala de un apartado visual realmente colorido, en el que las explosiones, los efectos y el humor estarán a la orden del día. La palma se la llevarán, sin duda, los diseños de los personajes, tan estrambóticos como cautivadores. Nada tendrán que ver, por ejemplo, el aristócrata-robot Marquis y el hongo-



■ Cada personaje tendrá unas habilidades totalmente diferentes. El arco de Thorn será una garantía.

Gearbox se presenta con un poderoso arsenal para volver a poner patas arriba los shooters, tanto cooperativos como competitivos.



■ No habrá un mundo abierto, sino que cada escenario estará asociado a una misión distinta.

humano Miko con el vampiro Rath o la damisela Phoebe. En cuanto a los escenarios, de momento no se han mostrado muchos, pero esperad también algo parecido a *Borderlands*, con todo tipo de bases de corte industrial y paisajes naturales. Los mapas serán distintos para la campaña y el multijugador, aunque no estarán integrados en un mundo abierto.

Por ahora, no hay fecha confirmada para el título. 2K habla de "invierno de 2015", una ambigüedad que podría significar tanto que sale a finales de este año (lo que, en realidad, sería otoño) o principios del próximo (lo que sería invierno de 2016, pues no tiene sentido sacar un juego a finales de diciembre). No sería de extrañar que la compañía apostara por una estrategia como la que ya usó con *Evolve*, que salió en febrero, al final del año fiscal, para librarse de la encarnizada batalla navideña. Sea como fuere, lo nuevo de Gearbox se presenta con un poderoso arsenal para volver a poner patas arriba el género del shooter multijugador, tanto cooperativo como competitivo. No vemos la hora de formar una cuadrilla de héroes para salvar de su lenta agonía a Solus, la última estrella del universo. ■

■ Será vital dominar a más de un personaje, pues no será posible repetir: si un compañero ya ha cogido a Reyna, no podremos seleccionarla.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Battleborn se podrá jugar en solitario, pero su mayor encanto estará en jugar en compañía. Así, en la campaña se podrán juntar hasta cinco amigos (cuando lo habitual suele ser cuatro), mientras que, en los modos competitivos, habrá dos equipos de cinco personas, además de unidades manejadas por la IA ("minions"). Cuando el juego se mostró por primera vez, hubo quien lo encuadró en el género del MOBA, pero Gearbox rechaza ese calificativo y prefiere referirse al juego como un "hero shooter".



LA CAMPAÑA constará de misiones sueltas, pero no habrá un mundo abierto por el que podamos movernos a nuestro libre albedrío.



EN INCURSIÓN, habrá que atacar la base del bando rival, al tiempo que se defiende la propia. Habrá cuatro arañas que ayudarán a custodiarlas.



EN MELTDOWN, el objetivo será dirigir a una serie de "minions" hasta un punto determinado, evitando que el otro equipo haga lo propio.



DEVASTACIÓN será el típico modo en el que hay que conquistar varias áreas del escenario y mantenerlas bajo nuestra influencia.

LAS 10 PORTADAS

A lo largo de estos 200 números ha habido muchos temas que se han repetido, desde sagas míticas a géneros recurrentes e incluso tipo de imágenes. Eso sí, nunca hemos dado dos iguales...

» AMIGOS DE LOS ASSASSINS

Teniendo en cuenta que es una saga nacida en PS3, *Assassin's Creed* es uno de los habituales de nuestra portada. O lo fue, desde el primer juego de la saga hasta el tercero (la trilogía de Ezio incluida). Veremos si con *Syndicate* regresa por aquí...









» TERROR BIOLÓGICO

No está mal si tenemos en cuenta que no habíamos nacido cuando se lanzaron *Resident Evil* y *Resident Evil 2*. *Nemesis* se llevó nuestra portada del número 15 y e siguieron *Code: Verónica X* y *Outbreak* (PS2). Nos saltamos *RE4* (le hicimos un suplemento) y *RE5* se llevó dos...



» ¡GASOLINA EN LAS VENAS!

Gran Turismo se ha llevado él solito 5 portadas en Playmanía, la primera en el número 14 con *GT2*. Pero más de 20 veces los coches han sido los protagonistas y los ha habido de todo tipo: rally (con *Colin McRae* a la cabeza), F-1, tuning, carreras ilegales, aventuras a lo *Driver*...









» ¡A TORTAS POR PLAYSTATION!

Cuando nació Playmanía la lucha vivía un momento dulce y dedicamos la portada del número 3 a una comparativa con los grandes de las tollinas. Aunque el género decayó, se ha llevado 14 portadas, con *Tekken* como adalid, seguido de *Street Fighter* y *Mortal Kombat*. No contamos WWE.

NÚMERO DE PORTADAS
11

» FANTASÍAS HASTA EL FINAL

Nuestra primera portada a *Final Fantasy* fue en el número 9, con *FFVIII*. Desde entonces, se ha convertido en todo un clásico de Playmanía. Incluso ha ocupado la portada en dos número consecutivos: la primera sirvió para ilustrar los 10 juegos más esperados y la segunda, a *FFXIII*.





+ "REPETIDAS"

» GRAND THEFT AUTO

Siete portadas no son pocas, pero podrían haber sido más. Rockstar controla con mano férrea los materiales de sus juegos. Con *GTA III* no hubo nada y nuestra primera portada a la saga fue para *Vice City*. Con Rockstar instalada en España fue más fácil y llegaron *San Andreas*, los *GTA* de PSP...







» DESDE EL PRINCIPIO CON SNAKE

Desde el número 3, hemos seguido la pista sin descanso a Snake, aunque no siempre ha sido fácil encontrarle... Con esta portada, la 200, *Metal Gear* supera a *Tomb Raider*, que hasta ahora era el juego con más portadas en PlayManía. Aunque una fue para Raiden y el controvertido *Rising*.



» ¡APUNTÁNDOTE!

Queremos llamar tu atención, está claro. Sin contar armas blancas y contando sólo las imágenes en las que los personajes apuntan directamente al lector, en Playmanía os hemos amenazado con el cañón de un arma en más de 20 ocasiones. Menos mal que sabéis que os queremos...









» ¡QUE VIVA EL FÚTBOL!

Es uno de nuestros temas recurrentes. Fue portada en el Nº 2, con una Comparativa que analizaba 10 juegos de fútbol. Sí, en los tiempos de PSone había más opciones que *FIFA* y *PES*... Además de *FIFA Street*, las portadas restantes se las reparten *FIFA* y *PES* y las comparativas entre ambos.

NÚMERO DE PORTADAS

14

» NOS GUSTA TOMB RAIDER

Lara Croft es el personaje que más veces ha copado un portada de Playmanía, y eso que empezamos con *Tomb Raider III* y en la época de PS2 hubo sequía... Lara ha salido en nuestra portada en un montón de poses y es una de las pocas portadas con imagen real que hemos dado.







CURIOSIDADES

ESPECIAL Play manía Nº 200

En estos 200 números nos han pasado tantas cosas que sería imposible detallarlas todas en 4 páginas. Pero vamos a intentar resumir aquí lo mejor que hemos hecho durante todo este tiempo... y lo peor.

LAS NOTAS MÁS ALTAS Y LAS MÁS BAJAS

En nuestra primera etapa, cuando puntuábamos sobre 10 sí que dimos varios "dieces" (*MGS, GTA III*...). Con el rediseño pasamos a puntuar en percentiles, y de momento *Uncharted 3* es el juego con más nota (99) y le siguen de cerca *RDR* o *Skyrim Legendary Edition*. *Jet Ion GP* es el peor puntuado de nuestra historia (un 2) y el juego de portada peor puntuado, *Torrente 3*, con un "bonito" 69.



Uncharted 3, Red Dead Redemption y *Skyrim Legendary Edition* son los juegos que se han llevado mejor nota.

Jet Ion GP, Running Wild y los juegos con en el televisivo Hugo son los peor puntuados.

REGALOS CURIOSOS

Os hemos regalado CD con distintos contenidos, carpetas, cuadernos, pegatinas, chapas... Incluso un cinturón talla S para celebrar el décimo aniversario que llegó un mes más tarde por problemas de distribución.



GRANDES PIFIAS

En estos 200 números se nos han escapado gazapos de toda índole. Unos se ven menos (erratas en la Guía de Compras con juegos que pone que cuestan... ¡669 euros!) y otros se ven más, como ese doloroso "Devil May Cray" del número 35 o la mítica Gran "Enciplopedia" de los Trucos. No nos libramos ni nosotros. A Alberto Lloret le pusimos"Llorente" en el staff del primer número. Y olvidamos incluir a Dani Acal en el primer número en el que colaboró.





EL TIEMPO NOS DA LA RAZÓN... Y NOS LA QUITA

Durante estos años nos hemos "tirado a la piscina" dando pábulo a rumores que a veces cuajaron... y a veces no. Por ejemplo, adelantamos que Naughty Dog estaba preparando un nuevo juego de plataformas no protagonizado por Crash sino por una nueva pareja de héroes (*Jak & Daxter*). Pero también dimos "bola" a juegos que nunca salieron...



Llegamos a publicar un reportaje sobre la llegada del primer *Saints Row* a PS3. El juego se canceló a los pocos días de lanzar la revista.

En el número 39 nos "tiramos a la piscina" adelantando un "GTA Miami"... que acabó siendo *GTA Vice City*.

PLAYMANÍACAS

» LOS PERIFÉRICOS MAS ABSURDOS COMENTADOS

A ver si os creéis que estamos todo el día probando volantes de 300 euros. En todos estos años nos ha tocado pelear con "cacharros" de lo más variopinto... y algunos de lo más cutre o absurdo dado su escasa aplicación y/o por su precio. "Sensores de movimiento" de cuestionable funcionamiento aplicados a juegos de lucha, "alfombras" adaptadas para juegos de fútbol o gafas que simulaban que estamos ante una pantalla de "chorrocientas" pulgas son algunos ejemplos. También mandos específicos para simuladores de vuelo o motocross, o los distintos accesorios que, con mejor o peor fortuna, se adaptaban al mando Move (que terminamos usando bien poco, por desgracia).



■ Igual que hay juegos buenos y malos, pasa lo mismo con los periféricos. Hay que probarlos todos

» APOYANDO AL DESARROLLO ESPAÑOL

En nuestras páginas siempre hemos querido apoyar a los desarrolladores españoles en la medida de nuestras posibilidades, tanto en grandes producciones (*Commandos 2, Castlevania: Lords of Shadow*...) como si se trata de proyectos más pequeños (recordad la reciente entrevista a Jon Cortázar con motivo de su *Baboon!* para PS Vita). Los hemos apoyado incluso cuando los resultados no han sido buenos (*Torrente 3, Planet 51*...).

» LO QUE PUDO SER...

... y no fue. ¿Sabíais que el nombre elegido para la revista era "Play the game"? Pero a poco de cerrar el primer número descubrimos que ese nombre ya estaba "cogido" y hubo que pensar otro a toda prisa: Playmanía. También nos planteamos sacar otros productos que nunca vieron la luz... Incluso tuvimos "a tiro" hacer la Revista Oficial de PlayStation. ¿Os imagináis?





» ACCIONES SOLIDARIAS

En 2012 organizamos un mercadillo solidario junto a los compañeros de HobbyConsolas y la Revista Oficial Nintendo que, humildemente, fue todo un éxito. Con las ventas de juegos y periféricos donados por las compañías y por muchos de nosotros sacamos 13.617 € que fueron entregados a Juegaterapia. En 2013 repetimos pero lo hicimos Online. Esa vez fueron 6.234 € también para Juegaterapia. ¡Muchas gracias por participar!



» CIERRES INFERNALES

Para que cada número esté en el quiosco sobre el día 15 de cada mes, nosotros tenemos que entregarla unos 10 días antes. Eso quiere decir que hay un día, el del "cierre", en el que tiene que estar todo OK sí... o sí. Juegos que llegan a última hora, embargos... Los cierres suelen ser un infierno. Alberto Lloret empalmó 30 horas seguidas en uno...



PLAYMANÍACOS POR EL MUNDO

En estos 200 números nos hemos hecho bastantes kilómetros para traeros toda la información sobre los juegazos que estaban por venir. La inmensa mayoría de los viajes son a Londres, pero en estos años también hemos ido unas cuantas (bastantes) veces a Los Ángeles, San Francisco, Vancouver, Nueva York, Montreal... Y algunas menos a Tokio, Osaka, Las Vegas, Dubai...







Dani Acal cumplió un sueño visitando las oficinas de su amada Capcom en Osaka. Fue allí a ver *Devil May Cry 4*.

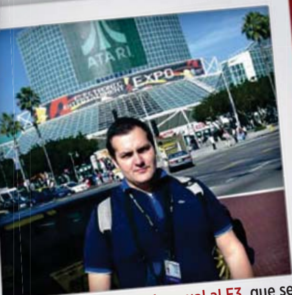




Hasta Dubai se fue David Fraile para pilotar los coches de *Enthusia Professional Racing*, de Konami.



Pero no os penséis que todos los viajes tienen tanto "glamour". La mayoría son a Londres y de ida y vuelta en el mismo día...



Y luego está el viaje anual al E3, que se recuerda con cariño pero que mientras transcurre es realmente agotador.

NUESTRA MUSA

Lara Croft es nuestra musa. Ha sido portada en ocho ocasiones. Nos acompañó en la portada del número 1 y en la del 100. Y nuestra idea era que también lo fuera en este número 200 hasta que decidió "traicionarnos" e irse a Xbox One. Para nuestra directora Sonia Herranz es como un amuleto de la suerte. Hasta su perrita se llama Lara (no es broma).



Hasta en 8 de nuestras portadas hemos visto a la señorita Croft. Y algunas de ellas en momentos importantes de nuestra historia.

SECCIONES EXTINTAS

Los lectores más veteranos recordaréis algunas secciones que ya no están presentes en la revista. ¿Ejemplos? La espectacular Imagen del Mes con la que cerrábamos los números al principio. O las páginas donde comentábamos pelis en DVD. O el mítico Diccionario de Términos. Incluso hubo secciones que sólo duraron uno o dos números, como la columna El Criticón o Import Friendly.



Con la Imagen del Mes cerrábamos la revista con una impactante imagen. Es quizás el mejor ejemplo de una sección "añeja".

CONTACTOS CON PERSONALIDADES

En estos años hemos tenido el placer de compartir momentos con algunos de las personalidades más importantes del sector: Ken Kutaragi, Nobuo Uematsu, Hideo Kojima (con el que Dani Acal coincidió además en los baños de un aeropuerto), Kazunori Yamauchi, "Seabass", Tim Schafer, Hideki Kamiya, Yuji Horii, Shinji Mikami, Keiji Inafune, Yoshinori Kitase, Dave Perry, Hidetaka Miyazaki, Michel Ancel... Incluso con Shigeru Miyamoto, al que Dani estuvo a punto de pisar accidentalmente en un E3.









Hemos charlado con algunos de los más grandes creadores de videojuegos también en ambientes distendidos. Incluso una vez al bueno de Tim Schafer se le fue la mano con el grog...

» PÁGINAS DE PUBLICIDAD MUY NECESARIAS

Aunque a algunos no os gusten, las páginas de publicidad son necesarias para que la revista sea rentable y pueda seguir existiendo. Muchas de ellas son inolvidables por su mensaje o su diseño. O directamente porque promocionan un juego mítico. Otras fueron polémicas, por sexistas, violentas, etc. Si os interesa el tema, publicamos un reportaje al respecto en Playmanía 188.



■ Seguro que nuestros lectores más veteranos echarán alguna lagrimita recordando algunas de estas páginas de publicidad publicadas en PM.

» AGRIAS POLÉMICAS

En estos 200 números hemos tenido que lidiar con bastantes polémicas, tanto ajenas (como la movida que se montó con el Diazepam en *MGS*: "un juego que animaba a usar drogas") como propias (como cuando Christophe Balestra nos acusó vía Twitter de "spoilear" el final de su *Uncharted 3*). Pero la peor de todas fue la decisión de no analizar *Bully* por su delicada temática, que provocó una auténtica "guerra civil" entre la dirección y los redactores.



■ La decisión de no comentar *Canis Canem Edit* provocó grandes discusiones en la redacción.

» REDISEÑOS VARIOS

En el número 84 estrenamos nuevo diseño en la revista, con una estética más "actual" que (más o menos) se mantiene hasta la actualidad y en el que cambiamos, entre otras cosas, la forma de puntuar a percentiles tratando de ser más "precisos". A partir del 187 redujimos el tamaño de la revista. Y preparaos porque Sonia dice que ya toca rediseño...





» LAS MEJORES FIESTAS

Hace mucho, mucho tiempo, las compañías se dejaban bastante pasta promocionando sus juegos... y de vez en cuando se montaban grandes fiestas.¡Incluso Ubisoft llegó a montar una en la mansión Playboy en Los Angeles!



■ Las azafatas del E3 son un clásico en nuestros reportajes sobre la feria.



■ Hemos pilotado coches, disparado armas, nos hemos lanzado en paracaídas...



■ La fiesta de *Scarface* en Madrid fue un buen ejemplo de "fiestón" para promocionar un juego "mediano"...



■ ... aunque estuvo mucho mejor la que se hizo en Marbella, como tuvo ocasión de comprobar David Fraile.

NOVEDADES



PÁGINA 50

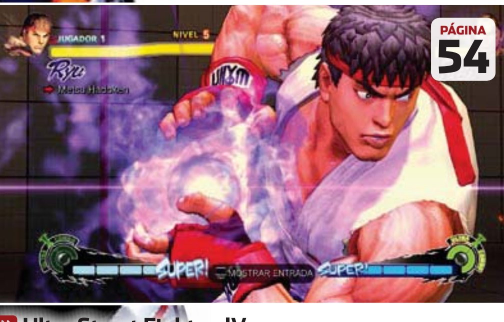
MOTO GP 15

El mundial de motociclismo es el protagonista de este simulador de velocidad, que ofrece un soberbio control y el atractivo de la licencia oficial.



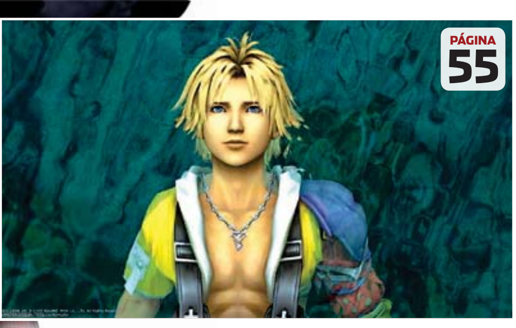
PÁGINA 52

PayDay 2: Crimewave Edition. Este original shooter nos proponía en PS3 unirnos a tres amigos más para llevar a cabo todo tipo de atracos, burlando sistemas de seguridad y escapando de la policía. Ahora llega remasterizado a PS4, con todo su DLC.



PÁGINA 54

Ultra Street Fighter IV. *Street Fighter IV* volvió a poner de moda este arcade de lucha que arrasó con *SFII* en la época de los 16 bits. Después, fue añadiendo extras, modos de juego y personajes a la base original, hasta que llegar a este *Ultra*, que se estrena ahora en PS4.



PÁGINA 55

Final Fantasy X/X-II HD. Fue uno de los juegos más aclamados de la época de PlayStation 2 y supuso el salto definitivo de la saga a las tres dimensiones y los gráficos poligonales. Un juegazo que ya se remasterizó para PS3 y que ahora repite en PS4, con gráficos a 1080 p.

A LA ESPERA DEL E3

Es bastante habitual que antes del E3 el ritmo de lanzamientos se reduzca, como esperando a ver qué vientos soplan en la feria de Los Ángeles, feria que estará empezando justo cuando tengáis este número en vuestras manos (pasaos por www.hobbyconsolas.com para estar al tanto de todo). Por eso la sección de novedades de este número es bastante floja... Por eso, y por los embargos, que nos han impedido incluir dos atractivos juegos que se pondrán a la venta este junio, como el espectacular *Batman Arkham Knight* y lo nuevo de *LEGO, Jurassic World.* Aún así, os esperan los análisis del juego oficial de MotoGP y de una buena colección de remasterizaciones para PS4 de juegos que triunfaron en PS3, como el completísimo *Ultra Street Fighter V* o el clásico *Final Fantasy X/X-2.* Y eso sin olvidarnos, por supuesto, de algunas de las más atractivas propuesta de PS Store, que sigue siendo el rincón de la originalidad y las nuevas ideas...

PS4

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



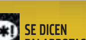
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



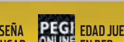
El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:







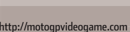
12+ EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED



Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
MILESTONE STUDIOS
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
19 DE JUNIO
Precio:
69,95 €







JUGADORES 1-2 | JUG. ONLINE 2-12
TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

http://motogpvideogame.com



El Mundial de motociclismo llega a PS4 por segunda vez, con una entrega bastante conformista.

MILESTONE IMITA A HONDA Y **ESTANCA SU PROGRESIÓN**

MotoGP 15

Tras varios años dominando el Mundial, Honda se ha dormido en los laureles y no atraviesa su mejor momento, pero no es el único fabricante conformista.

Hacer un videojuego siempre es difícil. Esa dificultad se acrecienta cuando una saga es anual y aún más si es una saga deportiva, pues, al fin y al cabo, lo que se recrea no deja de ser un más de lo mismo. Sin embargo, las compañías se las ingenian siempre para cambiar cosas con cada entrega: nuevos modos de juego, cambios en el control, mejoras gráficas... Con *MotoGP 15* es inevitable sacar el tema a colación.

En los últimos años, la compañía italiana Milestone ha crecido de una forma brutal, hasta el punto de hacer tres proyectos simultáneos: *Ride*, *MotoGP 15* y *Sébastien Loeb Rally Evo*. Querer abarcar tanto conlleva sus problemas: en el caso de *Ride*, fueron los "bugs", como ya os contamos; en el caso de *MotoGP 15*, el problema es que se ha hecho un juego que difiere poco del de la temporada pasada. Es un grandísimo título de carreras y los entusiastas del Mundial de motociclismo lo disfrutarán a base de bien, pero quien ya se comprara *MotoGP 14* no verá más que una actualización, sin novedades relevantes... A menos que tenga el DLC que añade veinte pilotos clásicos nuevos, como Stoner, Kenny Roberts, Gibernau o Xaus (gratuito para los que reserven el juego o a 12,99 euros, en caso contrario). No comprendemos por qué no se ha facilitado en el disco ese contenido, porque, para los verdaderos fans, vale su peso en oro.

Aclarado ese importante punto, si miramos el producto como un ente independiente, lo que encontramos es un notable juego de carreras. Si algo

Marc Márquez ha sufrido varias caídas y es difícil que repita título este año, pero, con él, nada es imposible.

EL **MEJOR MOTOCICLISMO,** SIN CAMBIOS DE PESO



1 **LICENCIA.** No sólo se incluye la temporada 2015, sino también la de 2014, junto con veinte pilotos clásicos que repiten respecto al año pasado.



2 **CONTROL.** Varía mucho entre Moto3, Moto2, MotoGP y 500 cc. A más potencia, más derrapa la rueda trasera y más placentero es el pilotaje.



3 **18 CIRCUITOS.** Esta temporada no se ha estrenado ninguno nuevo, así que repiten todos los del año pasado. Están recreados con gran fidelidad.



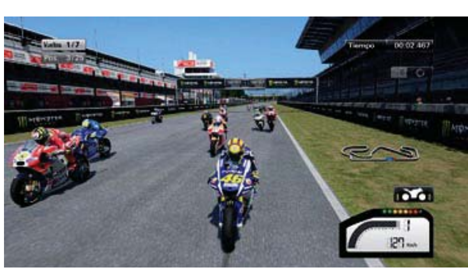
■ Hay cinco cámaras jugables, a cada cual más espectacular y difícil: dos exteriores, una ciega, una en la cúpula y otra en el casco.



■ Hay pilotos de Moto2 y de Moto3 que no vienen de serie en el disco. Para tenerlos hay que descargar una actualización gratuita.



■ Los pilotos clásicos son los de *MotoGP 14*: Doohan, Crivillé, Spencer, Schwantz... Los nuevos se obtienen mediante un DLC.





Si algo ha demostrado Milestone es que le tiene cogido el truco a cómo recrear el control de una motocicleta.

ha demostrado Milestone a lo largo de su trayectoria, es que le tiene cogido el truco a cómo recrear el control de una motocicleta y ofrecer una fórmula equilibrada tanto para novatos como para veteranos. La IA no es particularmente desafiante (hay cinco niveles de dificultad), pero el manejo de las motos es una delicia. Coger una MotoGP o una 500 cc y hacerla derrapar con la gestión del freno delantero y el trasero es una gozada.
En la línea general del juego, los modos son muy continuistas. Destaca el modo Carrera MotoGP, en el que encarnamos a un piloto y debemos llevarlo hasta lo más alto, aunque la estructura es la de siempre, sólo que con la posibilidad de competir en equipos privados. Eso sí, los 36 desafíos de los modos Eventos reales 2014 y Eventos de dos tiempos se agradecen mucho, igual que los retos del modo Bate el tiempo. La lástima es que se ha perdido la posibilidad de conducir el coche de seguridad, algo que se introdujo el año pasado.

El apartado técnico cumple, con una tasa de imágenes fluida y sin apenas popping, aunque el nivel de detalle no dista mucho de lo que ya se vio en PS3 en la entrega de hace dos años. Eso sí, todos los pilotos (o sus cascos) y las motos son perfectamente reconocibles, igual que los circuitos. Se han añadido algunas escenas más al término de las carreras, pero sigue sin haber ceremonia de podio. Los comentarios de Ernest Riveras, por su parte, son casi iguales que los del año pasado. Nos gusta mucho lo que hace Milestone, y *MotoGP 15* es un gran título, pero esperábamos más. ■



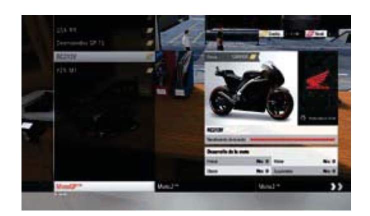
■ El modo Eventos reales 2014 recrea los mejores momentos del año pasado. A veces, hay que emularlos; otras, cambiar la historia.



■ Hay vídeos reales del Mundial, lo que da cuenta del mimo a la licencia. Sagas como *F1*, *FIFA* y *NBA 2K* no pueden decir lo mismo.

» LAS NOVEDADES, CON CUENTAGOTAS

La novedad más destacable de *MotoGP 15* está, seguramente, en el modo Carrera, donde podemos crear nuestro propio equipo privado para competir con él. Así, podemos comprarles las motos a los diferentes fabricantes. ¿Sois más de la M1, de la RC 213V o de la Desmosedici?



LOS GP CREDITS son la moneda de cambio para adquirir mejores monturas y se obtienen a medida que progresamos.



PERSONALIZAR LA DECORACIÓN es la mayor ventaja de estar en un equipo privado. Hay múltiples diseños y colores.



BATE EL TIEMPO es el único modo que debuta. Básicamente, son 18 contrarrelojes con una moto que viene dada por defecto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control de los cuatro tipos de motos. La licencia de MotoGP está bien aprovechada.

» LO PEOR
Hay mucho reciclaje... y su mayor novedad es un DLC. Luce casi como un juego de PS3.

Te gustará + que... MOTOGP 14



Te gustará – que... PROJECT CARS



73	**» GRÁFICOS** Cumplen y son fieles a la licencia, pero no destacan en casi nada.
73	**» SONIDO** Las motos suenan bien, pero Ernest Riveras está muy desaprovechado.
80	**» DIVERSIÓN** El control es genial, pero se echan en falta más elementos nuevos.
83	**» DURACIÓN** El modo Carrera y los desafíos son una garantía para los más moteros.
NOTA 78	Es un gran juego de carreras... siempre que no tengáis *MotoGP 14* ya, porque Milestone no ha incluido grandes novedades.



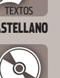




Género:
SHOOT'EM UP
Desarrollador:
OVERKILL SOFTWARE
Editor:
505 GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
50,99 €

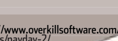

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2-4**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.overkillsoftware.com/games/payday-2/



Los payasos atracadores que vimos en PS3 llegan a PS4 con una remasterización que incluye el juego original y todos sus DLC.

LOS **LADRONES** VAN A LA OFICINA (POR SEGUNDA VEZ)

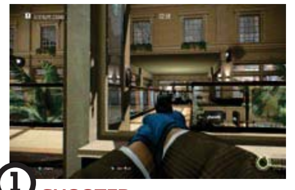
PayDay 2 Crimewave Edition

Los amigos de lo ajeno se han decidido a repetir el golpe que ya dieron hace dos años en PS3, pero el botín vuelve a ser tan pírrico como en aquella ocasión.

Remasterizar juegos de PS3 para lanzarlos en PS4 se ha convertido en el pan nuestro de cada día, hasta el punto de que ya se hace incluso con títulos que no brillaron particularmente en su momento. Tal es el caso de *PayDay 2*, un shooter de atracadores ataviados con máscaras de payaso cuyo encanto se limitaba, prácticamente, al cooperativo para cuatro jugadores. Pues bien, en esencia gráfica y jugable, esta *Crimewave Edition* es una mera conversión del título que ya vimos hace casi dos años. Se han incluido todos los contenidos descargables que se lanzaron en su día (misiones, paquetes de armas, cuatro personajes adicionales o la opción para escuchar la banda sonora en el menú), qué menos, pero el estudio Overkill Software tampoco se ha deslomado para aprovechar la potencia de la nueva máquina ni se ha molestado en incluir una opción de "cross-save" para poder usar la partida que pudiéramos tener en su día en la ya casi jubilada PS3.

Como shooter de atracadores, *PayDay 2* tiene ideas muy interesantes, pero no siempre están bien ejecutadas. El mayor exponente de ese problema es que, en casi todas las misiones, hay que usar un taladro que puede tirarse hasta cinco minutos para derribar un mecanismo de seguridad, de modo que, durante todo ese tiempo, no podemos hacer otra cosa que defender la posición ante la llegada de enemigos. En relación con esto, sin que el juego sea fácil, la IA de los enemigos y de los compañeros es terrible. Por qué mejorarla respecto a PS3, pudiendo hacer un refrito de tres al cuarto, ¿verdad? Es el sino de estos tiempos...

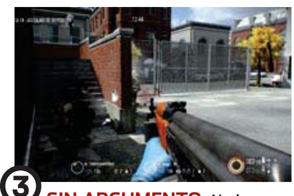
» PERPETRANDO ATRACOS A MANO ARMADA EN PLAYSTATION 4



① **SHOOTER.** Los disparos son los grandes protagonistas del desarrollo. A medida que obtenemos dinero, podemos adquirir armamento nuevo.



② **COOPERATIVO ONLINE.** Como más se disfruta es jugando con otras tres personas. Es posible unirse a una partida en cualquier momento.

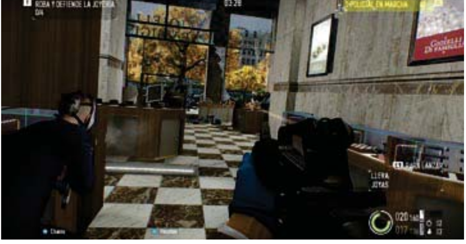


③ **SIN ARGUMENTO.** No hay un modo Historia como tal, sino diversos encargos sueltos que podemos hacer y repetir en cualquier orden.

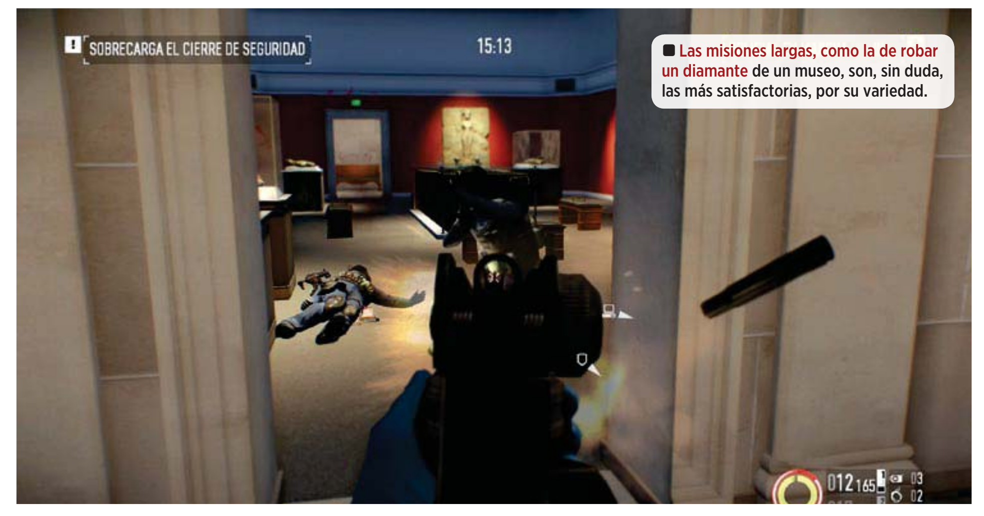




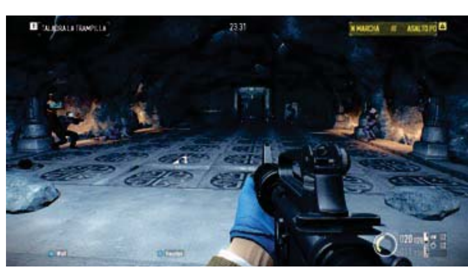
La mejoría gráfica respecto a PS3 es escasa. El "clipping" sigue presente, como los muros invisibles que delimitan los escenarios.



Hay cinco árboles de evolución, que influyen en los objetos de apoyo que podemos llevar: botiquines, munición, explosivos...



Las misiones largas, como la de robar un diamante de un museo, son, sin duda, las más satisfactorias, por su variedad.





Las remasterizaciones suelen cantar ya de por sí, pero si, encima, son de un juego que ya era discreto en su día...

Las misiones tienen un pequeño trasfondo argumental, si bien no hay un modo Historia como tal. Entre los encargos, hay atracos de diversa índole, de modo que los que más se disfrutan son los largos, en los que hay que apagar cuadros eléctricos, aprovechar los sistemas de cámaras, pasar con cuidado sobre baldosas que pueden activar un gas venenoso... El interfaz para activar las misiones es muy poco intuitivo, pues los iconos de las misiones aparecen y desaparecen aleatoriamente.

La adaptación a PlayStation 4 ha permitido subir la resolución a 1080 p y subsanar el problema del "tearing" que había en PS3, así como estabilizar el "framerate" (aunque aún se producen tirones), pero se nota que el núcleo técnico sigue siendo el mismo. Basta con observar el "clipping", que permite atravesar, literalmente, a los compañeros. En cuanto al apartado sonoro, las voces están en inglés y la música que suena durante las misiones es un auténtico atentado auditivo, capaz de poner a prueba la paciencia del más pintado. La mayoría de remasterizaciones suelen cantar ya de por sí, pero si, encima, son de un juego que ya era discreto en su día... El precio de salida, de 51 euros (cuando el original se lanzó a 40), tampoco ayuda a mirarla con mejores ojos. *PayDay 2 Crimewave Edition* es un juego con muy buenas ideas (aunque mediocremente ejecutadas) y cuyo cooperativo se agradece, pero, como shooter, es bastante corriente, a lo que se añaden problemas que no se pueden pasar por alto y que, para más inri, ya estaban en el original.



La IA de los enemigos es de traca. Lo mismo circulan en manada, como borregos, que se quedan pasmados frente a nosotros...



Los escenarios son bastante variados: una joyería, un banco, un museo, un club nocturno, un muelle, un bosque, un túnel...

EL LATROCINIO, UNA FILOSOFÍA DE GENTUZA

Por lo general, en todas las misiones hay presentes varios elementos que conviene tener dominados para poder obtener el botín de marras y salir con vida. Aunque se puede actuar con sigilo, lo normal es que la cosa acabe a tiro limpio entre los atracadores y las fuerzas del orden:



TALADRO. Es vital para romper puertas y cajas fuertes, pero es un engorro, pues tarda hasta cinco minutos en terminar...



REHENES. Podemos atar a los civiles para que no den la voz de alarma, aunque la cantidad de cordel es muy limitada.



VEHÍCULOS. Las misiones acaban con huidas en coche o helicóptero, pero no es posible controlarlos, lo cual es una lástima.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El cooperativo para cuatro jugadores. El desarrollo de algunas misiones largas.

» LO PEOR
La IA es tan desastrosa como en PS3. Hay mecánicas que generan hastío. La BSO.

Te gustará que... GTA V

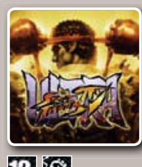


Te gustará que... BATTLEFIELD HARDLINE



62	**» GRÁFICOS** Tan discretos como en PS3, aunque sin el problema del "tearing".
55	**» SONIDO** Las voces están en inglés y la música es un suplicio para el oído.
70	**» DIVERSIÓN** Hay buenas ideas, pero falla la ejecución. Lo salva el cooperativo.
80	**» DURACIÓN** Hay una treintena de encargos, al incluirse los DLC que hubo en PS3.
NOTA 66	Una remasterización sin mucha enjundia. El cooperativo es una garantía, pero presenta altibajos jugables y técnicos.





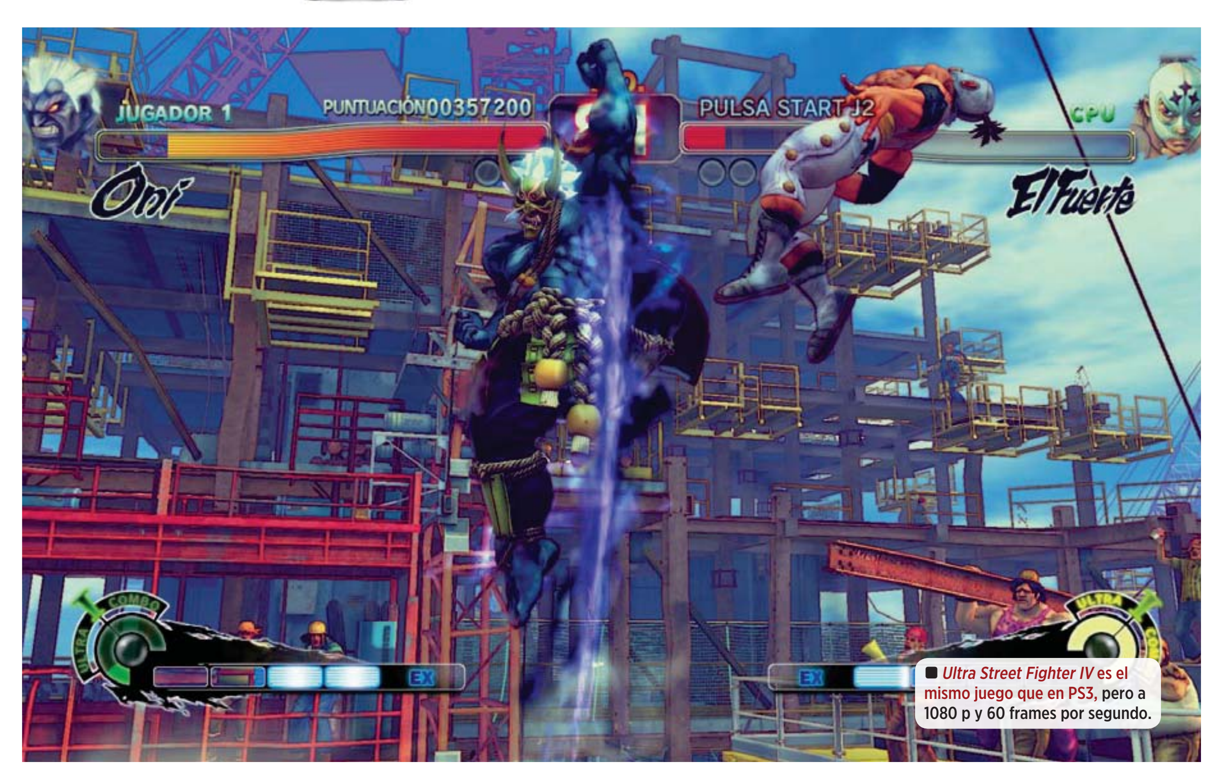




Género: **LUCHA**
Desarrollador: **OTHER OCEAN**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **24,99 €**

JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE 1-2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS/JAP. · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

http://capcom-unity.com/



■ *Ultra Street Fighter IV* es el mismo juego que en PS3, pero a 1080 p y 60 frames por segundo.

COMO TIRAR UN **GOLPE...** Y DAR AL AIRE

Ultra Street Fighter IV

Uno de los juegos de lucha clave de PS3 debuta en su sucesora con todo el contenido descargable y otras mejoras, pero ¿es un port imprescindible?

Capcom ha firmado un acuerdo de exclusividad con Sony para traer, en 2016, *Street Fighter V* a PS4. Pero, parar calentar motores, acaba de lanzarse *Ultra Street Fighter IV* para PS4. Un port realizado por Other Ocean, un third party de Sony, y no por la propia Capcom. Esto que quiere decir... pues justo eso, que el port no es todo lo bueno que debiera. Tiene todos los modos y opciones de la versión de PS3, incluidos sus 44 luchadores, y añade aspectos interesantes, como la inclusión de más de 100 trajes descargables, así como mejoras técnicas como funcionar a los famosos 1080 p y 60 frames por segundo. Hasta ahí todo bien. Los problemas comienzan cuando hay problemas de lag o retardo en el propio interfaz del juego, glitches, fallos en el sonido, en animaciones, fondos empastados y dientes de sierra, un modo online algo lento para conectar... Si no lo has jugado antes no encontrarás nada muy grave. Los problemas vienen si eres de los que estás todo el día compitiendo online.

Y es que los jugadores "pro" sí que notarán que hay retardo en la respuesta de los controles, y que, además, son algo duros. Y hay más: textos en otros idiomas, pantalla de título "pulsa Start" (cuando no hay botón "Start" en Dual Shock 4) y más detalles aquí y allá, que dejan la sensación de ser un juego lanzado sin pulir. Muchas cosas se corregirán vía actualización, no nos cabe la menor duda, pero tal y como está ahora mismo, casi es preferible esperar a que lo arreglen. ■



■ **También incluye más de 100 trajes** que llegaron vía DLC de pago a PS3. Algunos son verdaderas locuras...



■ **Todos los modos y extras,** como los niveles bonus, están también en la versión para PlayStation 4.

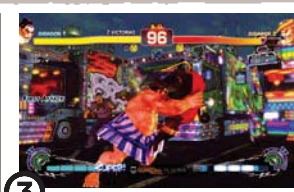
» EL **COMBATE** DEL SIGLO NO ES EL DE PACQUIAO Y MAYWEATHER



① **ENORME.** 44 luchadores con distintas configuraciones y trajes, con los que superar un modo arcade, desafíos o duelos versus.



② **PROFUNDO.** Dominar el juego requiere bastante tiempo. Eso sí, si has jugado en PS3, aquí notarás algo de retardo y alguna diferencia más.



③ **ONLINE.** En el momento de hacer este análisis encontrar partidas era algo lento... Pero parece seguro que algo mejorará vía actualizaciones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es un juego de lucha enorme en opciones y capaz de entretener mucho tiempo...

» LO PEOR
... siempre que arreglen fallos como el retardo del control, los fallos en sonido...

78	**» GRÁFICOS** 1080 p y 60 fps, aunque con fallos respecto a PS3 (dientes de sierra)
84	**» SONIDO** Voces en japonés e inglés (algo malas), buenos efectos y BSO.
70	**» DIVERSIÓN** Ahora mismo, el juego necesita parches para arreglar todo lo roto.
89	**» DURACIÓN** Si arreglan los fallos y el online (y te picas), tienes juego para largo.
NOTA 70	***USFIV*** **necesita un parche como agua de mayo para ser en PS4 el gran juego que es en PS3. La base está ahí...**



Género: **ROL**
Desarrollador: **SQUARE ENIX**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.ffx-europe.com



Final Fantasy X/X-2 HD Remaster llega a PS4 con mejoras gráficas y B.S.O. de Nobuo Uematsu.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

LA **"NUEVA" REMASTERIZACIÓN** DE UN GRAN CLÁSICO

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster

Aunque la mona se vista de seda mona se queda... Y nosotros encantados, porque esta "mona" sigue siendo un juegazo al margen de lo gráfico.

Square-Enix nos ofreció hace poco más de un año el remaster de *Final Fantasy X* y *X-2* en HD para PS3 y PS Vita. PS4 ya estaba en el mercado por aquel entonces y muchos echamos en falta que también llegase a la nueva consola de Sony, para no inducir a recompras y confusiones, pero el caso es que acaba de aterrizar.

El contenido del pack es tan brutal como el de PS3 y Vita. *Final Fantasy X* en su versión más completa, que es la que vimos en Occidente. Con *Final Fantasy X-2,* en cambio, sí que salimos ganando pues incluye la captura de monstruos y el interesantísimo *The Last Mission*, una especie de expansión de las aventuras de Yuna, Rikku y Paine que cambia el estilo de juego al rol más estratégico, dos añadidos que no disfrutamos por estos lares cuando salió en PS2. En total, podemos superar con facilidad las 250 horas de juego.
Las diferencias, por lo tanto, entre la anterior versión y la de PS4 se limitan, casi exclusivamente a lo gráfico, con una ligera mejora que permite ver el juego a 1080 p, como en PS3, pero esta vez con el anti-aliasing activado, que reduce los dientes de sierra y lo deja todo un poco más bonito. Lo más sorprendente, quizás, es que incluye la banda sonora original de Nobuo Uematsu, que fue sustituida en la versión de PS3 por más de 60 temas remasterizados por Masashi Hamauzu.
Mola, pero lo mejor es volver a disfrutar, o incluso para algunos afortunados descubrir, uno de los indispensables de la saga y un grande del rol.

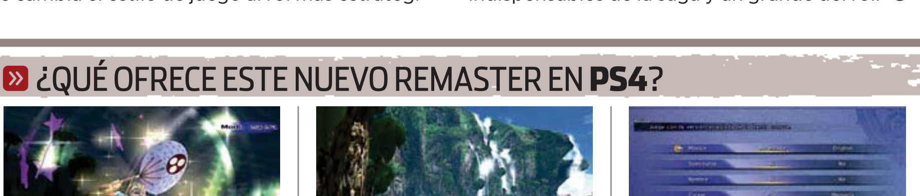


Final Fantasy X-2 es uno de los grandes olvidados de la saga pero, en realidad, es un muy buen juego de rol.



Final Fantasy X fue de los últimos juegos de la saga que mantuvo la magia y la ambición de la serie.

¿QUÉ OFRECE ESTE NUEVO REMASTER EN **PS4**?



1 **MISMO CONTENIDO.** Una relación precio-contenido imbatible: *Final Fantasy X* y *X-2* en sus versiones más completas. Más de 250 horas.



2 **CON MEJORA GRÁFICA.** La potencia de PS4 ha permitido incluir el efecto anti-aliasing a 1080 p que nos perdimos en PS3 y Vita.



3 **Y B.S.O. DE UEMATSU.** Podemos escoger en el menú entre la banda sonora original de Uematsu o la arreglada de PS3 cuando queramos.



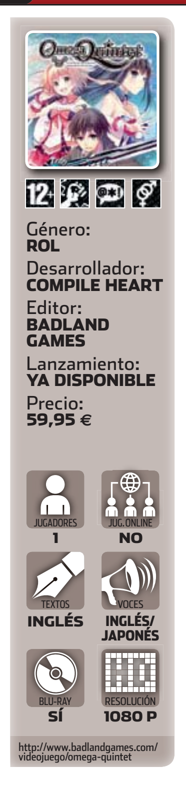
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Redescubrir porqué los *Final Fantasy* eran tan buenos. Más de 250 horas de contenido.

» LO PEOR
Que no saliese al mismo tiempo que en PS3 y PS Vita para evitarnos la recompra.

75	**» GRÁFICOS** El trabajo de remasterización está ahí, pero se nota su antigüedad.
93	**» SONIDO** Incluye la banda sonora original de Uematsu y la remasterizada.
91	**» DIVERSIÓN** Los dos son muy buenos juegos pero *FFX* engancha como pocos.
93	**» DURACIÓN** Más de 250 horas del mejor rol, incluso más para hacerlo todo.
NOTA 90	**Un enorme juego de rol que demuestra porqué los *Final Fantasy* de antaño son tan añorados por los fans.**





Género: **ROL**
Desarrollador: **COMPILE HEART**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES: **1**
JUG. ONLINE: **NO**
TEXTOS: **INGLÉS**
VOCES: **INGLÉS/JAPONÉS**
BLU-RAY: **SÍ**
RESOLUCIÓN: **1080 P**

http://www.badlandgames.com/videojuego/omega-quintet



■ *Omega Quintet* es un juego de rol por turnos exclusivo de PS4 de los creadores de *Fairy Fencer F.*

SALVANDO EL MUNDO **A RITMO** DE ROL Y J-POP

Omega Quintet

Badland Games nos acerca una "japonesada" a medio camino entre el J-RPG por turnos y los juegos-tributo al "fenómeno idol". ¡Y compatible con Move!

El estreno en PS4 de Galapagos RPG (una especie de división de Compile Heart creada con el objetivo de desarrollar juegos de rol muy del gusto nipón) es *Omega Quintet*, una curiosa propuesta a medio camino entre el J-RPG y los juegos sobre "idols" tipo *Project DIVA*.

***Omega Quintet* narra una historia coral que en torno a una oscura amenaza** llamada "The Blare" y a un grupo de J-Pop, las Verse Maidens, compuesto por cinco chicas (cada una su personalidad) y su "manager". En los combates las manejamos, por turnos, con un sistema repleto de opciones y matices. En cada turno hay que elegir el orden de nuestras acciones (ataques básicos, uso de ítems, acciones especiales que requieren SP, movimientos conjuntos...) teniendo en cuenta además otros factores como la distancia del enemigo, el alcance de los ataques... Un rico sistema de combate que contrasta con la simpleza de los momentos de exploración, con misiones bastante sosas en escenarios bastante parcos en detalle. En este caso, el "picante" lo ponen las chicas con momentos "subidos de tono" tanto en los combates (nuestras chicas pueden quedarse en paños menores) como en las abundantes escenas semiestáticas que nos tocará leer (en inglés) para seguir la historia. Unos contenidos que van destinados a un tipo de público muy definido, que son los que disfrutarán también cambiando de ropa a las chicas y creando coreografías (hasta 150 movimientos), en las que podremos usar el mando Move.



■ El desarrollo está lleno de momentos "picantones". Las chicas pueden quedarse a veces en "paños menores".



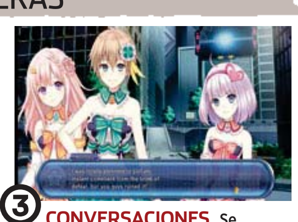
■ Podemos cambiarlas de ropa y crear coreografías para las chicas, usando Move para dotarlas de efectos.

» VERSE MAIDENS: LAS **"IDOLS"** SON GUERRERAS



① **EXPLORA.** Los escenarios son variados (bosques, desiertos, urbes...) aunque "pasilleros". Podremos ver a los enemigos y evitarlos si queremos.

② **COMBATES.** Son por turnos y ofrecen múltiples opciones (ataques especiales, conjuntos...). A veces nuestros "fans" nos ofrecerán retos.



③ **CONVERSACIONES.** Se desarrollan a partir de escenas semiestáticas (en inglés). Son muy, muy abundantes y algunas larguísimas.



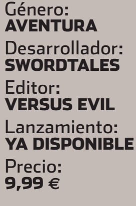
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es original y ofrece un sistema de combate profundo y repleto de opciones.

» LO PEOR
Demasiadas escenas semiestáticas (con textos en inglés) y gráficamente es regular.

60	**» GRÁFICOS** Los diseños de Fukahire no tapan su discreto apartado gráfico.
82	**» SONIDO** Apropiada BSO a cargo de Lantis, auténticos expertos en la materia.
68	**» DIVERSIÓN** Los combates molan, pero el desarrollo es soso y lentorro.
86	**» DURACIÓN** Mantendrá ocupados a los roleros durante una buena temporada.
NOTA 69	**Un curioso RPG que gustará a los fans de la cultura nipona que sepan inglés y perdonen su discreto apartado gráfico.**



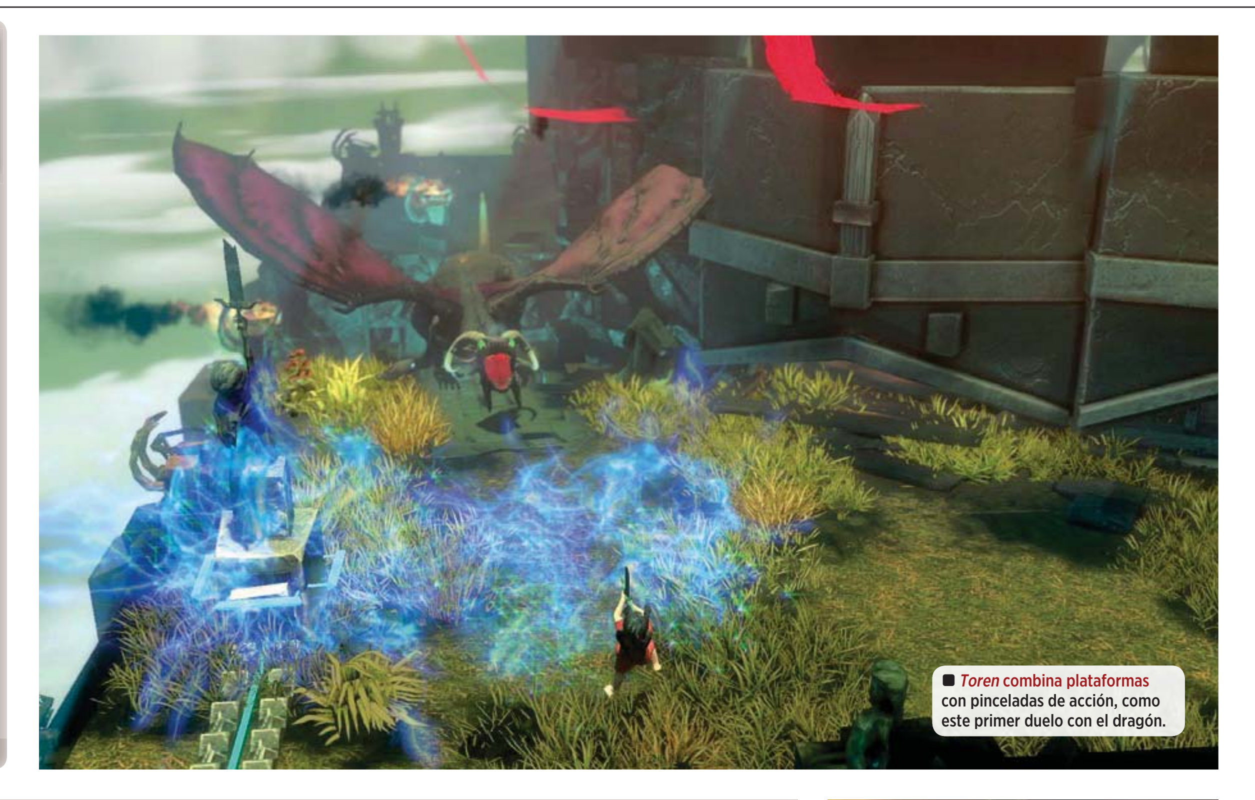


Género:
AVENTURA
Desarrollador:
SWORDTALES
Editor:
VERSUS EVIL
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €



JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS NO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY NO	RESOLUCIÓN 1080 P

http://toren-game.com/



■ *Toren* combina plataformas con pinceladas de acción, como este primer duelo con el dragón.

CUANDO LA SOMBRA DE LOS **COLOSOS** ES ALARGADA...

Toren

La escena indie brasileña debuta en PS4 con un juego respaldado por su Ministerio de Cultura. Sólo por esto, "algunos" deberían ir tomando nota...

El estudio indie brasileño SwordTales ha puesto sus ojos en algunos de los juegos clave de la historia de PlayStation, como *ICO* o *Shadow of The Colossus*, para captar su atmósfera y presentar una historia que nos toque y nos haga reflexionar sobre temas como la vida y la muerte. En él encarnamos a una joven destinada a salvar la humanidad, que padece el castigo de los dioses por construir una altísima torre desde la que podían tocar las estrellas. Comenzamos la aventura siendo apenas un bebé y debemos guiarla y crecer con ella para ir adquiriendo las habilidades, fortalezas y armas necesarias para derrotar al dragón que enviaron los dioses para custodiar la torre. Todo en un desarrollo que combina plataformas, pinceladas de acción y algún que otro puzzle. Y sazonando esta mezcla, en ocasiones puntuales, vivimos unas visiones oníricas que casi siempre presentan alguna mecánica jugable nueva, como avanzar por un pseudolaberinto a oscuras, evitar fuertes corrientes de viento...

Por desgracia, *Toren* no está exento de problemas. Es un juego que no está bien pulido, ni en control, ni en la parcela técnica. La dirección artística es muy buena, pero ni las animaciones, ni la expresividad de la protagonista ni otros detalles están a la altura. A eso se suma otro problemilla, y es que es muy breve. En menos de tres horas puedes terminarlo y con dos vueltas podrás conseguir todos los trofeos. Un juego efímero, con ideas interesantes, pero que sabe a poco.



■ Ocultarnos del aliento petrificante del dragón, o de corrientes de aire son algunas de las mecánicas de *Toren*.

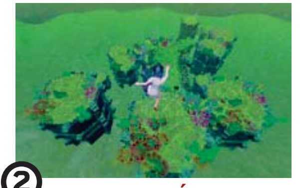


■ *Toren* tiene detalles artísticos brillantes para un grupo novel, aunque es breve y no está bien pulido.

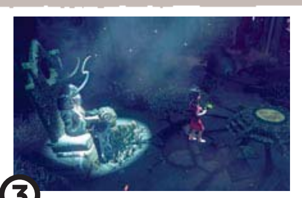
COMIENZA LA **ESCALADA** DE TU VIDA...



① **DE NIÑA A MUJER.** Comenzamos siendo un bebé que no sabe gatear y, tras morir varias veces, estaremos preparados para el dragón.



② **SALTOS... Y MÁS.** Subir por la torre implica tener que superar zonas de plataformas, duelos con el dragón, algún puzzle, visiones y más...



③ **MENSAJE.** *Toren* toca diversos temas vitales y muchos quedan a la libre interpretación del jugador. ¿Que es para ti, en realidad, esta planta?

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La dirección artística, la integración del mensaje con la jugabilidad, efectos de luz...

» LO PEOR
Detalles sin pulir en el control, animaciones... Es corto. Protagonista inexpresiva.

75	**» GRÁFICOS** La dirección artística es buena, pero hay popping, clipping y más.
87	**» SONIDO** La banda sonora destaca con luz propia en la parcela sonora.
69	**» DIVERSIÓN** El juego pica, aunque es algo simple y el control un poco tosco.
66	**» DURACIÓN** En 6 horas habrás visto todo. Es una experiencia muy breve.
NOTA 75	***Toren* es una aventura que no revolucionará nada, pero si te van los "art games" tipo *ICO*, te atrapará durante tres horas.**







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **WHITE PAPER GAMES**
Editor: **WHITE PAPER GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **18,99 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO** | RESOLUCIÓN **1080 P**

http://ether-game.com/



Una aventura en solitario, plagada de puzzles y documentos que leer es lo que nos espera en esta original propuesta para PS4.

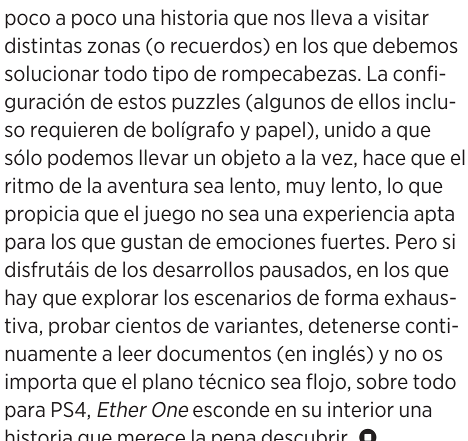
VIAJE AL INTERIOR DEL **SUBCONSCIENTE**

Ether One

Sanar la mente de un enfermo de Alzheimer es la original propuesta de esta aventura independiente para PS4 basa en los puzzles.

Imaginad que podéis penetrar en el interior de la mente humana y manipular sus recuerdos. Pues esto es justo lo que nos propone *Ether One*, el juego de White Paper Games en el que asumimos el papel de un "sanador de mentes" que debe restaurar la cordura de un enfermo de Alzheimer. Pero, ¿cómo obramos tal milagro? Pues a través de una aventura en primera persona repleta de puzzles, muchos escenarios por inspeccionar con muchos objetos para interactuar.

La totalidad del juego se desarrolla en solitario, por lo que en ningún momento nos topamos con ningún personaje secundario o diálogo. En su lugar, una serie de documentos repartidos por los escenarios se encargan de desgranarnos



poco a poco una historia que nos lleva a visitar distintas zonas (o recuerdos) en los que debemos solucionar todo tipo de rompecabezas. La configuración de estos puzzles (algunos de ellos incluso requieren de bolígrafo y papel), unido a que sólo podemos llevar un objeto a la vez, hace que el ritmo de la aventura sea lento, muy lento, lo que propicia que el juego no sea una experiencia apta para los que gustan de emociones fuertes. Pero si disfrutáis de los desarrollos pausados, en los que hay que explorar los escenarios de forma exhaustiva, probar cientos de variantes, detenerse continuamente a leer documentos (en inglés) y no os importa que el plano técnico sea flojo, sobre todo para PS4, *Ether One* esconde en su interior una historia que merece la pena descubrir.



Sólo podemos portar un objeto: debemos pensar muy bien cada paso para evitar viajes en balde.



Los textos están en inglés y algunos son un tanto enrevesados: se necesita cierto nivel para avanzar.

» LA MANERA DE SANAR UNA **MENTE ENFERMA**



1 BASE. Existe una "zona central", en la que almacenar objetos, y a la que podemos viajar automáticamente desde el resto de los escenarios.



2 EXPLORACIÓN. Examinar cada elemento de las localizaciones es vital para hallar pistas que nos ayuden a saber cuál será el siguiente paso.



3 PUZZLES. La auténtica "miga" del juego: combinaciones numéricas, reacciones en cadena, combinación de elementos... Son muy numerosos.

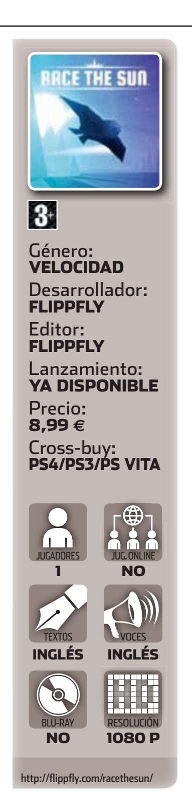
VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia, aunque difícil de seguir, consigue sorprender y va ganando en interés.

» LO PEOR
Tiene un ritmo demasiado pausado, algunos puzzles son confusos y está en inglés.

72	**» GRÁFICOS** Aunque pasables, los gráficos son sencillos. Hay alguna ralentización.
74	**» SONIDO** La música suena en los momentos justos. El sonido transmite soledad.
76	**» DIVERSIÓN** Los jugadores más pacientes sabrán apreciar la aventura.
80	**» DURACIÓN** Descubrir la totalidad de sus secretos puede llevar 12-15 horas.
NOTA 76	**Una aventura diferente, con un desarrollo muy pausado y puzzles muy rebuscados. Sólo apta para pacientes.**







■ Carreras infinitas, con un ritmo vertiginoso y en los que priman nuestros reflejos, es la sencilla propuesta de *Race the Sun.*

CARRERAS INFINITAS CONTRA EL OCASO

Race the Sun

El género de los "endless runner" aterriza en PS3, PS4 y PS Vita con unas vertiginosas carreras que ponen a prueba nuestros reflejos.

Lanzado inicialmente en PC en 2013, *Race the Sun* lleva ya unos meses desplegando sus encantos en las consolas de Sony, proponiéndonos unas carreras que, por su naturaleza, resultan ideales para echar unas partidas rápidas sin demasiadas complicaciones. Lo que hace especialmente atractiva a la versión para PS Vita, aunque también consigue divertir en PS3 y PS4.

La propuesta de *Race the Sun* es sencilla y, básicamente, nuestro único cometido es controlar los desplazamientos laterales de una nave que avanza automáticamente a toda velocidad, con el fin de esquivar los diferentes obstáculos que vamos encontrando y así alcanzar la mayor distancia posible en unos niveles que "no tienen fin". Por suerte, el juego también nos propone una serie de retos, como superar una región sin colisionar o recoger un número determinado de orbes de energía, que (al ser completados) nos permiten mejorar nuestra nave con algunos potenciadores, como un imán que atrae a los orbes cercanos o una mejora que nos permite saltar. El tercer elemento que conforma estas carreras es el sol, al que debemos estar muy atentos ya que la nave se alimenta de su energía. Estos elementos, unidos a un ritmo de juego frenético y a unos niveles que FlippFly actualiza cada día al conectar la consola a internet, hacen de *Race the Sun* un título perfecto para echar partidas esporádicas en esos días en los que no tenemos tiempo para afrontar experiencias más profundas. ■



■ Al completar retos accedemos a mejoras para nuestra nave, como un potenciador que nos permite saltar.



■ Gráficamente, pese a su sencillez, es muy atractivo gracias a una acertada paleta de colores e iluminación.

» TODO UN RETO PARA TUS **REFLEJOS**



① **EL SOL.** Al empezar la partida el sol inicia su viaje hacia el ocaso. Para retrasar el momento debemos recoger orbes y evitar las zonas de sombra.



② **NIVELES.** Están enlazados en regiones, que varían en aspecto y composición, pero que "nunca" se acaban. Se actualizan cada día.



③ **RETOS.** Siempre tenemos tres en activo que nos proponen realizar diferentes tareas: alcanzar una cierta distancia, colisionar en X ocasiones...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El ritmo de juego es muy elevado y mola que los niveles se actualicen cada 24 horas.

» LO PEOR
Le falta profundidad, opciones y modos de juego. Se nota más en PS3 y PS4.

75	**» GRÁFICOS** Escenarios simples pero efectivos y con una original paleta de color.
76	**» SONIDO** Las melodías acompañan muy bien y los efectos son contundentes.
72	**» DIVERSIÓN** Entretenido para partidas cortas. Ideal para PS Vita.
71	**» DURACIÓN** Tiene muchos retos y la actualización diaria invita a volver.
NOTA 72	**Consigue lo que se propone: divertir sin complicaciones en partidas cortas. Lástima que no tenga más opciones.**





7

Género:
ACCIÓN/ AVENTURA

Desarrollador:
AVALANCHE SOFTWARE

Editor:
DISNEY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
49,95 €

JUGADORES **1**
ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**

FUNCIONES
Pantalla táctil

https://infinity.disney.com/es/



Spider-man se enfrenta a Misterio, Dr. Octopus y Duende Verde a través de misiones de plataformas, lógica y mundo abierto.

LOS SUPERHÉROES LLEGAN A **PS VITA**

Disney Infinity 2.0

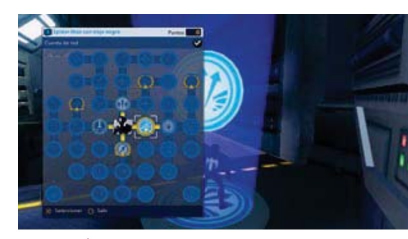
La inexplicable ausencia de Disney Infinity en PS Vita se soluciona con esta versión del juego que ya disfrutamos en PS3 y PS4 el año pasado.

Disney Infinity 2.0 Marvel Super Heroes se ha hecho esperar, pero ya está en PS Vita. El juego de Disney se estrena en la portátil con un Starter Pack especial formado por el play set de Spider-man, que os cuenta cómo el Duende Verde quiere hacerse con el control de Nueva York. Para ello ha clonado al malvado Venom y ha creado multitud de gruñones Simbiontes que están desperdigados por toda la ciudad. Spider-man, alertado por Tigre Blanco, acude al rescate. La aventura de Peter Parker se centra en las plataformas, misiones pasilleras y puzzles, aunque también nos encontraremos con misiones de mundo abierto. En total, tenemos más de 30 misiones y desafíos. Además, podemos utilizar las figuras de Iron Man, Nova, Nick Furia, Hulk y Duende Verde si encontramos sus monedas. Si lo jugasteis en las consolas de sobremesa, en esta versión de Vita no os encontraréis ninguna novedad, salvo el personaje con su traje negro, todo lo demás es exactamente igual, hasta las cinemáticas en las que Spidey sale con traje rojo.

Las mecánicas se han adaptado perfectamente de las consolas de sobremesa a la portátil, pero chirrían los gráficos cuando estamos en acción y las pausas que se producen en la pantalla cuando nos atacan muchos enemigos a la vez. Pero *Disney Infinity 2.0* no es sólo el modo aventura, también la Toy Box. El modo de creación incluye todos los objetos y herramientas originales para que desarrollemos nuestra creatividad en nuestra Vita.



Los simbiontes son nuestros enemigos. Nueva York nos necesita y el Trepamuros es su única posibilidad.



Con el árbol de habilidades mejoramos a nuestro héroe y elegimos los poderes que queremos que tenga.



ASÍ ES EL **STARTER PACK** PORTÁTIL

SPIDER-MAN TREPA EN PS VITA . El Starter Pack está formado por la figura de Spider-man con su traje de simbionte, play set (pieza transparente), dos Toy Box Games: Escapa de Kyln y Ataque en Asgard, una tarjeta para desbloquear la figura en PC y la base Infinity que es diferente a lo que hemos visto en la edición de sobremesa. Sólo tiene espacio para una figura y el play set, por lo que el juego es sólo para un jugador. La base se conecta a PS Vita a través del Bluetooth y su sincronización es sencilla. Por último, para poder jugar necesitamos 3.2 GB de memoria en nuestra tarjeta SD.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Entretenida aventura protagonizada por un gran personaje, Spidey.

» LO PEOR
Las ralentizaciones cuando hay muchos enemigos Sólo incluye una figura.

68	**» GRÁFICOS** Como los de PS3, pero sin optimizar y con ralentizaciones.
85	**» SONIDO** Completamente doblado al castellano. Muy buena banda sonora.
77	**» DIVERSIÓN** Gran variedad de misiones, aunque algunas son algo repetitivas.
78	**» DURACIÓN** La aventura dura unas ocho horas, pero el Toy Box es infinito.
NOTA 78	Interesante incursión de la franquicia de Disney en PS Vita que se hace acompañar por un héroe y unos villanos de lujo.



Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
TAMSOFT/ COMPILE HEART

Editor:
BADLAND GAMES

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
39,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **NO**

TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **CASTELLANO**

FUNCIONES

http://www.badlandgames.com



Hyperdimension Neptunia U: AU es un juego de acción desarrollado por Tamsoft, expertos en beat'em up chuscos como *Senran Kagura* o los *OneeChanbara*

EL ROL DEJA PASO A LOS **MAMPORROS**

Hyperdimension Neptunia U: Action Unleashed

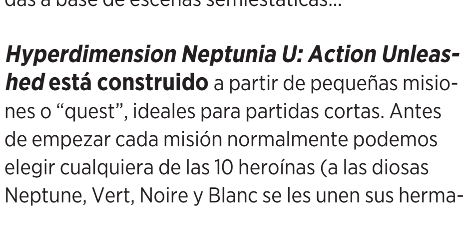
Las "diosas-consola" aparcan el rol por turnos para liarse a golpes en este "beat'em up" que no renuncia a las señas de identidad de la saga.

Las "diosas-consola" ya han protagonizado unos cuantos juegos en PS3 y PS Vita. Pero en esta ocasión van a cambiar de registro y en lugar de su clásico enfoque de rol por turnos van a intentar conquistarnos con un "beat'em up" que, eso sí, no renuncia a otras de las señas de identidad de la saga: heroínas ya conocidas, momentos "picantes", largas conversaciones (en inglés) recreadas a base de escenas semiestáticas...

***Hyperdimension Neptunia U: Action Unleashed* está construido** a partir de pequeñas misiones o "quest", ideales para partidas cortas. Antes de empezar cada misión normalmente podemos elegir cualquiera de las 10 heroínas (a las diosas Neptune, Vert, Noire y Blanc se les unen sus hermanas pequeñas Nepgear, Uni, Ram y Rom y dos nuevos personajes jugables que no representan consolas, sino revistas de videojuegos japonesas: Dengekiko y Famitsu). Todas ellas tienen armas propias y un buen catálogo de golpes exclusivos y además de mejorarlas subiendo de nivel podremos cambiar su atuendo y equipo. Lo malo es que las misiones, aunque ofrezcan distintos objetivos (acabar con cierto enemigo, recolectar ciertos ítems...) al final acaban siendo repetitivas. Un mal endémico de este género que aquí se ve suavizado por la variedad de protagonistas y sus ataques, amén de su sentido del humor, sus guiños y referencias a la industria de los videojuegos y las escenas "subidas de tono" marca de la casa. Y todo bajo un apartado técnico solvente, aunque la cámara es mejorable.



El diseño de enemigos homenajea a juegos míticos como *Pac-Man* o *Dragon Quest*. La cámara es mejorable.



Aunque no es un RPG, esta entrega conserva las largas charlas (en inglés) con secuencias semiestáticas.

DE HEROÍNAS DEL ROL A **LUCHADORAS** EXPERTAS



① **ELIGE GUERRERA.** Lo normal es poder elegir entre dos heroínas y alternarlas en la misión, pero algunas exigen que sea una en concreto.



② **VARIEDAD DE ATAQUES.** Ataque sencillo y fuerte, movimientos especiales, transformaciones, golpes conjuntos... Cada chica tiene los suyos.

③ **A TU GUSTO.** Y cómo no, podemos cambiar el atuendo de las chicas y ciertos accesorios que puede conllevar algunos cambios de aspecto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su planteamiento basado en misiones cortas, ideal para una portátil. Variedad de ataques.

» LO PEOR
Termina siendo bastante monótono. Sus interminables charlas están en inglés.

70	**» GRÁFICOS** Escenarios algo sosos, pero buen diseño de personajes y enemigos.
79	**» SONIDO** Buenos efectos y opción de elegir voces en inglés o en japonés.
74	**» DIVERSIÓN** Te gustará si te gusta el género, aunque acaba siendo monótono.
78	**» DURACIÓN** Las misiones son rejugables pero no es tan duradero como los RPG.
NOTA 73	Un buen giro de tuerca hacia la acción que disfrutarán sobre todo los fans de la saga y los amantes del "beat'em up".

GÉNEROS MUERTOS...

SKATEBOARD

EL "SKATE" VUELVE A VOLAR ALTO EN NUESTRAS CONSOLAS

EN LOS TIEMPOS DE PSONE, hubo un momento en que los juegos que recreaban deportes extremos lo petaron muy fuerte, con dos importantes series como estandarte: *Tony Hawk's* (de skate) y *Coolboarders* (de snowboard). Casi cada editora importante sacaba su juego de este palo y en PS2 la fiebre se mantuvo con propuestas de toda índole: bicis BMX, patinetes, wakeboarding, surf... En PS3, la llama se fue apagando y prácticamente sólo EA mantuvo el tipo con sus excelentes *Skate* y el reinicio fallido de su famosa serie de snowboard *SSX*.

PUES ESTE MISMO AÑO, Activision y *Tony Hawk's* van a resucitar su vieja franquicia de skate. ¿Desencadenará un torrente de secuelas e "imitadores"? Parece difícil, pero el tiempo lo dirá...

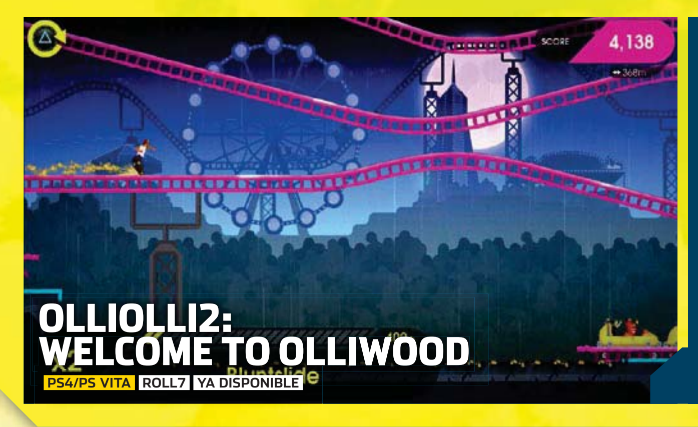
ÉXITOS EN EL PASADO
- SERIE TONY HAWK'S
- SERIE SKATE
- SERIE COOLBOARDERS



TONY HAWK´S PRO SKATER 5

PS4/PS3 | ACTIVISION | 2015

UNA VUELTA A LOS ORÍGENES es lo que propone *Tony Hawk's Pro Skater 5* (su subtítulo es toda una declaración de intenciones) con "skaters" reales y niveles llenos de objetivos y desafíos en los que también habrá lugar para las "locuras" (habrá power ups, proyectiles...). El Online (tanto cooperativo como competitivo) tendrá mucho peso. Podremos subir de nivel, crear y compartir "skateparks"...



OLLIOLLI2: WELCOME TO OLLIWOOD

PS4/PS VITA | ROLL7 | YA DISPONIBLE

PS STORE ES UN BENDITO "CAJÓN DESASTRE" en el que cabe prácticamente todo, incluso un par de juegos de "skate" de minimalista estética pero con mucha, mucha miga en lo jugable y muy adictivos, ideales para PS Vita. Y gracias al Store también los nostálgicos pudimos disfrutar de *Tony Hawk's Pro Skater HD*.



QUE ¡RESUCITAN!

ÉXITOS DEL **PASADO** QUE QUIEREN VOLVER A SERLO EN EL **PRESENTE**

Dicen que las modas son cíclicas y que todo vuelve. Será por eso que estamos asistiendo al renacimiento de propuestas y géneros que, tras triunfar en el pasado y caer en el olvido por distintas razones, vuelven con energías renovadas.

MUSICALES

EL "BIS" QUE ESPERABAN LOS FANS DE LOS JUEGOS MUSICALES

GUITAR HERO* Y *ROCKBAND se repartieron un jugoso pastel no hace mucho, pero ambas franquicias terminaron quemadas, víctimas de su propio éxito, con nuevas entregas casi cada tres meses y quejas de las tiendas de videojuegos y grandes superficies, que tenían verdaderos problemas para almacenar y exhibir en sus locales los cada vez más grandes y abundantes packs con instrumentos. Pero tras unos años "en barbecho", las dos franquicias vuelven aunque con apuestas muy distintas entre sí. ¿Cuál triunfará?

GUITAR HERO LIVE

PS4/PS3 | ACTIVISION | FINALES 2015

CON *GUITAR HERO LIVE*, Activision pretende que volvamos a "pasar por caja" comprándonos una nueva guitarra (en esta ocasión con dos hileras de tres botones). Y su subtítulo "Live" no es gratuito. La idea de Freestyle Games es que nos sintamos como si estuviéramos en pleno concierto (imagen real, sonido posicional...)

ÉXITOS EN EL PASADO
- SERIE GUITAR HERO
- SERIE ROCKBAND
- SERIE ROCKSMITH

ROCK BAND 4

PS4/PS3 | MADCATZ | FINALES 2015

EN CAMBIO *ROCK BAND 4* SÍ SERÁ COMPATIBLE tanto con los periféricos de los anteriores *Rock Band* como sus canciones (unas 2.500 en total), conservando su "planteamiento grupal" (voz, guitarra, bajo y batería; mientras que *Guitar Hero Live* sólo contempla la guitarra). A ello hay que sumar las nuevas canciones y los nuevos instrumentos, creados por MadCatz que serán los distribuidores de *RB4*.

AVENTURAS GRÁFICAS

CLÁSICOS IMPERECEDEROS JUNTO A NUEVAS PROPUESTAS QUE REVITALIZAN UN GÉNERO "POCO CONSOLERO" PERO QUE SIGUE CONTANDO CON UN PÚBLICO FIEL

LAS AVENTURAS GRÁFICAS suelen estar asociadas al mundo del PC, aunque en realidad siempre hemos podido disfrutar de algunas ya en la primera PlayStation, desde clásicos como los *Discworld* o los primeros *Broken Sword* hasta las (soporíferas) propuestas de Cryo. Y en PS2 también disfrutamos de buenos ejemplos como *Broken Sword: el Sueño del Dragon* o los *Syberia*. La duda nos llega en PS3 con títulos como *Heavy Rain* o los juegos de Telltale. ¿Son la "evolución" de las aventuras gráficas? Más allá de las etiquetas, lo importante es disfrutar, ¿no?

ÉXITOS EN EL PASADO

- MONKEY ISLAND COLECCIÓN
- BROKEN SWORD: THE SERPENT´S CURSE
- SERIE SHERLOCK HOLMES
- THE WALKING DEAD
- THE WOLF AMONG US

LOS GUARDIANES DE LA ORTODOXIA pueden estar tranquilos, ya que en este "resurgir" de las aventuras gráficas en consola también tienen sitio algunos de los mejores exponentes de la historia, que vuelven remasterizadas como el genial *Day of the Tentacle* de la extinta LucasArts.



DAY OF THE TENTACLE
PS4/PS VITA | DOUBLE FINE | 2015



GAME OF THRONES
PS4/PS3 | TELLTALE GAMES | YA DISPONIBLE

UNA DE LAS RAZONES DEL ÉXITO de los juegos de Telltale radica en la buena elección de las franquicias sobre las que trabajan. *The Walking Dead* y *Game of Thrones* son el mejor ejemplo. Ya van 4 episodios publicados de *GoT* de los 6 planeados, en los que nos metemos en la piel de distintos integrantes de la Casa Forrester, en una trama que se desarrolla entre el final de la tercera temporada y el inicio de la quinta.

THE LONGEST JOURNEY fue una aventura gráfica muy popular en PC alá por 1999 que tuvo una secuela llamada *Dreamfall*. Pues la tercera entrega saldrá también en PS4. Esta vez alternaremos el control de dos personajes, Zoë Castillo y Kian Alvane, en una emocionante historia que moldearemos con nuestras decisiones.



DREAMFALL CHAPTERS
PS4 | RED THREAD GAMES | SIN CONFIRMAR



GRIM FANDANGO
PS4/ PS VITA | DOUBLE FINE | YA DISPONIBLE

EL OTRO GRAN ESTANDARTE DE LA AVENTURA más "pecera" que ha regresado es *Grim Fandango*. El pasado mes de enero volvimos a disfrutar de las andanzas del inolvidable Manny Calavera en una remasterización HD que gozó de extras como audiocomentarios de sus creadores. Una gran oportunidad de revivirla o descubrirla.



BROKEN AGE
PS4/PS VITA | DOUBLE FINE | YA DISPONIBLE

SE HA HECHO DE ROGAR MÁS DE LA CUENTA pero por fin podemos disfrutar en toda su amplitud de *Broken Age*, la nueva aventura gráfica de Tim Schafer, ex Lucas Arts y artífice directo de algunas de las mejores exponentes del género, que pone su sello a esta original aventura que recupera el pulso de los clásicos sin renunciar a su dificultad y a su peculiar sentido del humor.

HORA DE AVENTURAS... ¿GRÁFICAS? Pues parece que sí. Tras algunas incursiones en otros géneros como el rol, en su nueva aventura Finn y Jake tendrán que investigar misteriosos sucesos explorando, conversando con otros personajes y resolviendo puzzles. Y sin renunciar a la acción.



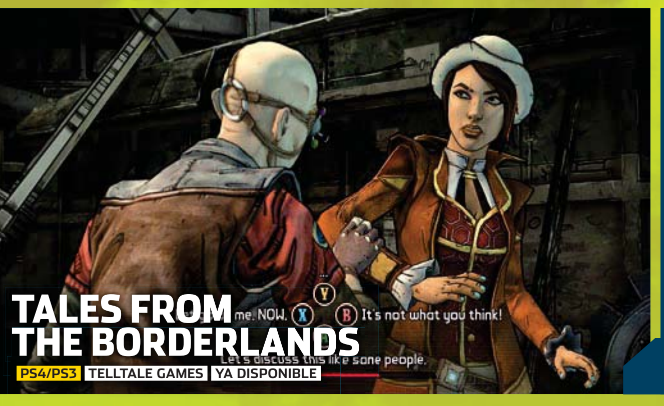
HORA DE AVENTURAS: FINN Y JAKE INVESTIGADORES
PS4/PS3 | BANDAI NAMCO | OTOÑO



SYBERIA COMPLETE COLLECTION

PS3 | NORDIC GAMES | YA DISPONIBLE

SI OS GUSTA ESTE GÉNERO seguro que conocéis las andanzas en PS2 de Kate Walker, una abogada neoyorkina que es enviada a Europa a rematar una transacción aparentemente sencilla pero que, tras dos entregas, seguimos esperando su desenlace. Mientras, podemos volver a jugar a los dos primeros *Syberia* en PS3.



TALES FROM THE BORDERLANDS

PS4/PS3 | TELLTALE GAMES | YA DISPONIBLE

LA OTRA AVENTURA QUE LOS CHICOS DE TELLTALE tienen en danza nos lleva hasta Pandora, en un desarrollo "marca de la casa" que saca todo el jugo al universo creado por los chicos de Gearbox para 2K. Cuando acaben con éste, se pondrán con la tercera temporada de *The Walking Dead* y con uno de... ¡Marvel!



LIFE IS STRANGE

PS4 | DONTNOD | YA DISPONIBLE

LA "AVENTURA REVELACIÓN" de la temporada nos llega de la mano de los franceses de Dontnod, los autores del olvidable *Remember Me* que serán mucho más recordados por esta original aventura, que llega en formato episódico (ya lleva publicados 3 capítulos de 5) y que por desgracia no está siendo traducida al castellano. Ojalá los recopilen en formato físico... y finalmente se animen a traducirlo.



SYBERIA 3

PS4 | ANUMAN INTERACTIVE | SIN CONFIRMAR

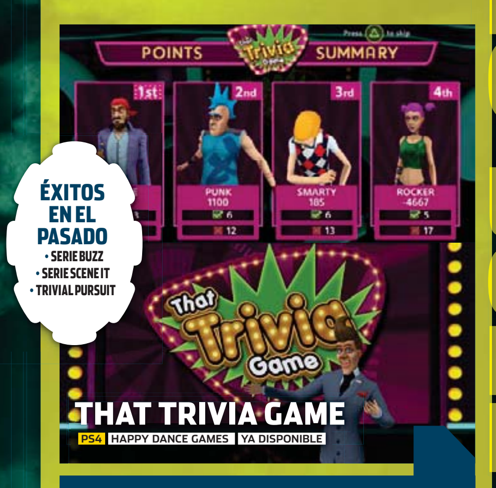
TRAS REEDITAR LAS DOS PRIMERAS ENTREGAS en PS3, la idea de Benoît Sokal es continuar la historia justo donde la dejó *Syberia 2*, en las norteñas tierras de los Youkol, la tribu que guarda el secreto de los mamuts. Anunciado en 2009, su desarrollo está siendo todo un "culebrón". Esperamos verlo acabado algún día.

ESTILO BUZZ

¿QUIÉN NO SE ECHÓ ALGUNA PARTIDITA A UN *BUZZ*?

HUBO UN TIEMPO EN QUE LOS *BUZZ* eran una de las "gallinas de los huevos de oro" de Sony. Estos divertidos concursos de preguntas y respuestas perfectamente localizadas que utilizaban sus propios mandos triunfó en PS2 y PS3 (y, a su manera, en PSP). Pero en la actualidad no parecen interesarle a Sony...

ÉXITOS EN EL PASADO
- SERIE BUZZ
- SERIE SCENE IT
- TRIVIAL PURSUIT



THAT TRIVIA GAME

PS4 | HAPPY DANCE GAMES | YA DISPONIBLE

LA AUSENCIA DE *BUZZ* queda mitigada en PS Store gracias a juegos que se inspiran en él como este *That Trivia Game*. Pero dado que ya tienen un montón de preguntas localizadas, no nos extrañaría que Sony decidiera resucitar la serie *Buzz* en el futuro.

PISTOLA

DISPARA PRIMERO Y PREGUNTA DESPUÉS... ¡O NO PREGUNTES!

LAS CONVERSIONES DE LOS *TIME CRISIS* a las consolas PlayStation, acompañadas por sus correspondientes pistolas G-Con, en su momento fueron bastante populares. Sin olvidarnos de otros arcades como *los Silent Scope, Vampire Hunter, Ninja Assault...*

ÉXITOS EN EL PASADO
- SERIE TIME CRISIS
- VAMPIRE NIGHT
- SERIE SILENT SCOPE
- NINJA ASSAULT

TIME CRISIS 5

PS4 | BANDAI NAMCO | SIN CONFIRMAR

LA LLEGADA DE *TIME CRISIS 5* A LOS SALONES RECREATIVOS JAPONESES abre la puerta a una conversión a PS4 que aún no ha sido anunciada. Eso sí, dado el poco recorrido que tuvo la pistola G-Con 3 en PS3, suponemos que lo jugaríamos con Move.

ESTRATEGIA

GESTIONA BIEN TUS RECURSOS Y/O CONQUISTA A TUS RIVALES

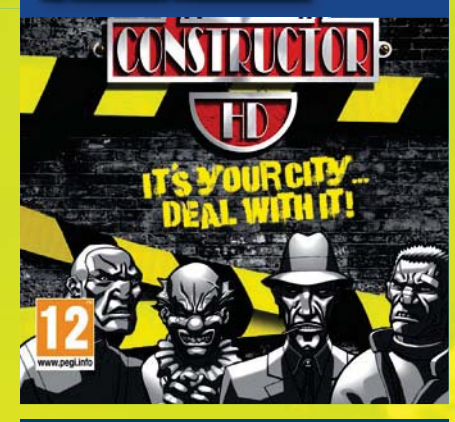
EL GÉNERO DE LA ESTRATEGIA también está muy ligado al mundo del PC, aunque como ocurre con las aventuras gráficas, algunos de los mejores exponentes "peceros" han terminado saliendo en consolas PlayStation (*Command & Conquer, Z, Civilization, la serie Theme, XCOM...*), a lo que hay que sumar no pocas "japonesadas" (aunque muchas de ellas no han llegado aquí).

EN LA ACTUALIDAD, compañías como Meridiem Games están apostando fuerte por el género, a lo que se suman nuevas propuestas desde el Store y la llegada a Europa de algunas de las "japonesas" arriba mencionadas, como *Nobunagas Ambition: Sphere of Influence.*

ÉXITOS EN EL PASADO
- ENDWAR
- R.U.S.E.
- CIVILIZATION REVOLUTION
- COMMAND & CONQUER

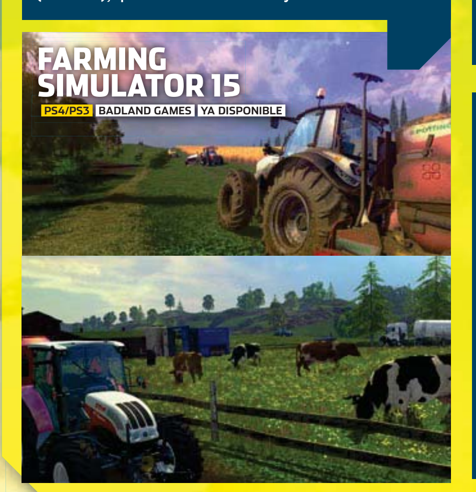
***CONSTRUCTOR HD* SERÁ LA PUESTA AL DÍA DE UN CLÁSICO DE SYSTEM 3** que llegó a salir en PSone de la mano de Acclaim y que 17 años después resucita en PS4 con idéntico planteamiento: gestión urbanística en la que habrá que lidiar con todo tipo de complicaciones.

CONSTRUCTOR HD
PS4 | MERIDIEM GAMES | TERCER TRIMESTRE 2015



LA QUINTA ENTREGA DE *FARMING SIMULATOR* llega este mes a PS4 (y a PS3) de la mano de Badland Games añadiendo nuevas opciones de gestión (más allá de agricultura y ganadería) y añadiendo más marcas reales (hasta 41), que le dotan de una mayor verosimilitud.

FARMING SIMULATOR 15
PS4/PS3 | BADLAND GAMES | YA DISPONIBLE



EL NUEVO JUEGO DE LOS RESPONSABLES DE *TROPICO* llega a PS4 también de la mano de Meridiem. Pero en *Grand Ages Medieval* asumiremos el mando en un reino en pleno Medievo, con unos 20 recursos naturales para explotar, un escenario enorme para conquistar... Y teniendo que lidiar con fatalidades como la peste, terremotos o volcanes.

GRAND AGES MEDIEVAL
PS4 | MERIDIEM GAMES | 25 DE SEPTIEMBRE



AIR MECH ARENA
PS4 | UBISOFT | YA DISPONIBLE



PS STORE VUELVE A SER UN BUEN CALDO DE CULTIVO para este tipo de propuestas. Y en este sentido hemos querido destacar *AirMech Arena*, un "free to play" de ambientación futurista y producido por Ubisoft que mezcla con maestría dos géneros: el MOBA y la estrategia en tiempo real. Probadlo y nos contáis. ¡Es gratis!

TROPICO 5
PS4 | MERIDIEM GAMES | YA DISPONIBLE

***TROPICO* ES UNA SERIE DE ESTRATEGIA** con bastante solera que recientemente se ha estrenado en PS4. Su idea es que gobernemos una "república bananera" desde la época colonial hasta el siglo XXI, superando todo tipo de conflictos y adversidades por el camino. El "cómo" dependerá de nosotros, aunque esta serie tira mucho de sentido del humor. Y su control y sistema de juego está bien adaptado al Dual Shock 4.

NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE supone el estreno en Europa de una de las sagas más longevas de Koei Tecmo (ha cumplido 30 años). Ambientado en el periodo Sengoku (1467-1568), nuestro objetivo final será la conquista y unificación de todo Japón dominando las artes de la diplomacia y... de la guerra.

NOBUNAGA'S AMBITION
PS4/PS3 | KOEI TECMO | 4 DE SEPTIEMBRE



MATAMARCIANOS

UN GÉNERO MUY "OLD SCHOOL" QUE SIEMPRE HA SABIDO REINVENTARSE

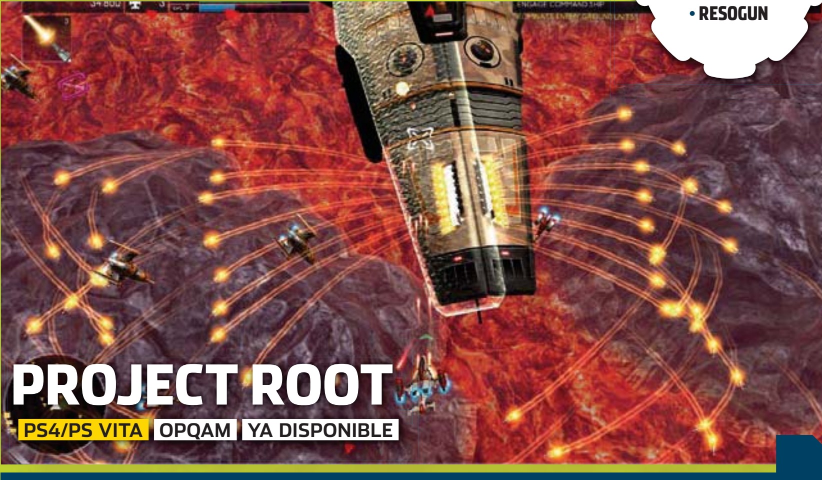
EL "MATAMARCIANOS" es uno de los géneros-decano de los videojuegos. Desde el mítico *Space Invaders* (1978) hasta las propuestas más modernas han pasado más de 35 años en los que el género ha sabido evolucionar e incorporar nuevas ideas que le han insuflado frescura. En PlayStation hemos disfrutado de juegazos como los tres últimos *Gradius*, algunas entregas de *R-Type*, recopilatorios de títulos clásicos... aunque por desgracia no pocas joyas se han quedado fuera de nuestro catálogo. Pero gracias a PS Store este vetusto género sigue gozando de buena salud, con savia nueva que incorpora ideas "modernas" al esquema clásico como escenarios aleatorios o en plan "sandbox". Ahí van unos ejemplos:

ÉXITOS EN EL PASADO
- SERIE R-TYPE
- SERIE GRADIUS
- 1942 JOINT STRIKE
- SUPER STARDUST
- GEOMETRY WARS 3
- RESOGUN

***GALAK Z: THE DIMENSIONAL* FUSIONA EL CONCEPTO "ROGUELIKE"** con los matamarcianos, tomando como ejemplo otros clásicos del Store como *Spelunky* (en el sentido de que los escenarios se generan aleatoriamente) y proponiendo diversos objetivos en escenarios abiertos.



GALAK Z: THE DIMENSIONAL
PS4/PS VITA | 17-BIT | SIN CONFIRMAR



PROJECT ROOT
PS4/PS VITA | OPQAM | YA DISPONIBLE

***PROJECT ROOT* ES UN MATAMARCIANOS** muy especial, ya que nos presenta una vertiginosa jugabilidad clásica que requiere buenos reflejos a la vez que coquetea con el "concepto sandbox", al ofrecer un enorme escenario abierto para recorrer con libertad mientras que nos movemos a toda pastilla disparando y esquivando balas enemigas. Y todo se mueve con una fluidez a prueba de bombas, a 60 fps y a 1080 p.

TRAS SORPRENDERNOS EN PS3 hace unos años *Söldner X-2* aterrizó en PS Vita hace un par de meses con su pulcra puesta en escena y haciendo gala de una fluidez exquisita en la portátil. Su rejugabilidad sigue siendo su mejor arma, aunque nos sigue pareciendo MAL que el DLC nuevo no esté incluido y haya que pagarlo aparte...



SÖLDNER X-2: FINAL PROTOTYPE
PS VITA | SIDEQUEST STUDIOS | YA DISPONIBLE



GRADIUS V
PS3 | KONAMI | YA DISPONIBLE

UNO DE LOS MEJORES MATAMARCIANOS MODERNOS vio la luz en PS2 y en Konami han decidido recuperarlo y ponerlo en la Store para que podamos disfrutarlo en PS3 (ojo, es idéntico a al de PS2, no es un remaster HD). Una gran oportunidad para recuperar esta obra maestra de Treasure pero... ¿por qué no también para PS Vita?



SUPER STARDUST ULTRA
PS4 | HOUSEMARQUE | YA DISPONIBLE

TRAS PASAR POR PSP, PS3 Y PS VITA, el famoso matamarcianos de Housemarque llega a PS4 con una remasterización que incluye pequeñas novedades. En total trae 9 modalidades de juego, lo que sumado a sus cuatro niveles de dificultad dan lugar a una duración más que loable, ya que aunque esté pensado para partidas rápidas, es altamente rejugable. Un clásico moderno de PlayStation por méritos propios.

***WE ARE DOOMED* ES UN MATAMARCIANOS** de colores estridentes y diseños psicodélicos que recuerda en no pocos aspectos al genial *Geometry Wars*. Lo malo es que, si "rascamos" un poco, *We are Doomed* es algo simplón y corto en opciones, aunque para partidas cortas no está mal.



WE ARE DOOMED
PS4 | VERTEX POP | YA DISPONIBLE

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Lanzamientos del E3

¿Sacarán en el E3 los remasteres de los tres *Uncharted*? ¿Y los de *Batman*?

@ Jonatan María

Bueno, en el E3 no sacan nada, sólo anuncian juegos y en ocasiones ni tan siquiera se da la fecha de lanzamiento. En este caso, antes de la celebración del E3 Sony ya ha confirmado el lanzamiento de *Uncharted: The Nathan Drake Collection* Para el 7 de octubre, con los tres juegos de PS3 a 1080 p y 60 fps. Respecto a Batman, no se ha dicho nada aún, pero no lo descartamos.



Nathan Drake Collection, con los tres *Uncharted* de PS3, se pondrá a la venta en octubre para PS4.

Vida para Vita

¿Qué juegos me esperan para PS Vita en los próximos meses? ¿Habrá importantes anuncios en el E3 para la portátil? Me estoy planteando venderla como el panorama siga así...

@ Sebastián Romero

Bueno, pues para este año hay previstos docenas de juegos para PS Vita. Podemos empezar con *Disney Infinity 2.0, Hyperdimension Neptunia U: Action Unleashed, Operation Abyss: New Tokyo Legacy, LEGO Jurassic World, Samurai Warriors Chronicles 3, J-Stars Victory VS+, One Piece: Pirate Warriors 3, Lost Dimension, Mighty No. 9, Civilization Revolution 2 Plus, Final Fantasy Agito +, Minecraft: Story Mode, Sword Art Online: Lost Song*... Y seguir así hasta llenar esta sección entera. Si lo que buscas son títulos de relumbón, tipo *Metal Gear V, Gran Turismo, Call of Duty, Assassin's Creed*... Esos no aparecen en la lista. Estaremos atentos al E3...



Para PS Vita hay una larga lista de lanzamientos, otra cosa es que no sean los que esperabas.

Ediciones digitales

Estoy suscrito a la edición digital e la revista en Zinio y todos los meses la revista llega más tarde en digital que en físico. ¿Cuándo pensáis hacer algo al respecto?

@ Alexi Roca Romero

Nosotros enviamos los PDF a todos los quioscos digitales en la misma fecha, pero cada uno tiene sus tiempos y sus sistemas de publicación. Son normas y sistemas de cada uno de los quioscos y no dependen de nosotros. No podemos hacer nada, igual que no podríamos hacer nada si el quiosquero de tu barrio no pone a la revista a la venta el día que le llega y prefiere esperar al siguiente. Si no estás contento con Zinio, puedes cambiar a otros quioscos digitales o comprarla directamente en iTunes o Google Play.

Ejercicio con PS4

Hola. ¿Se sabe algo de algún juego de fitness para PS4? Para usar con la cámara ¡y que no sea de bailes!

@ Fede Vanden

Pues no, aunque en PS3 sí tuvimos ocasión de disfrutar de varios juegos dedicados a ponernos en forma (sin bailar), en PS4 todavía no hay ninguno. Nunca ha sido un género muy prolífico y es normal que tarden un poco en llegar. Una secuela de *Move Fitness* o incluso de *EA Active*, no sería descabellado, aunque no hay nada anunciado.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Era demasiado pronto para la nueva generación?

Visto el gran número de remasterizaciones, los casos de downgrade, los bugs que sólo se evitan una vez salidos los juegos, ¿no creéis que realmente la nueva generación de consolas podría haber esperado un poco más en lanzarse? (Decidle a Ana VV que la quiero).

@ Javier Martín Martos

En realidad, las consolas de nueva generación no tienen la culpa. Hubiera dado igual un año antes o después. Las remasterizaciones son una buen manera de monetizar juegos que ya están hechos (en el cine se lleva haciendo años); los "downgrades" han pasado toda la vida: siempre se enseñan al principio cosas espectaculares que luego no lo son tanto. Y lo de los bugs es fruto de querer lanzar los juegos cuanto antes y a la posibilidad de parchearlos. Es una perversión de una idea buenísima (poder actualizar o arreglar los juegos), que se ha convertido en tener más tiempo para apurar...




De una nueva entrega de *Mass Effect* no se sabe nada con seguridad, Quizá durante el E3...



» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Saldrá Traducido al castellano *The Elder Scrolls Online*?

@ Fulgencio Smith
Pues parece ser que no, pese a que hubo peticiones y campañas orientadas a conseguirlo.

¿Se puede jugar en PS4 con un mando de PS3?

@ Rodrigo Hicks-Mudd
No. Los mandos de PS3 no funcionan en PS4.

¿Sabéis cuándo sale *Kingdom Hearts 3*?

@ Juan Francisco Bravo
Pues no, el juego sigue sin fecha oficial. Suponemos que se habrá dicho algo en el E3...

Quería saber por que cancelaron *Prey 2*

@ Joaky Ballester
Bethesda consideró que no iba a ser un éxito, si es que conseguían a terminarlo. Parece ser que la calidad del trabajo hecho no estaba a la altura de lo que exige Bethesda, con el consiguiente mosqueo de Human Head Studios. Eso sí, Bethesda insiste en que la licencia no está muerta.

¿Se ha cancelado *Dishonored 2*?

@ Juanan Medina
Parece que no se va a mostrar en el E3: Arkane Studios necesita más tiempo. Pero no se ha cancelado.

La cuarta odisea espacial

¿Qué se sabe de *Mass Effect 4*? ¿Tendremos detalles en este E3? ¿Cuándo saldrá? Gracias.

@ Inés Martín
Todo lo que se sabe de momento no son más rumores y supuestas filtraciones sobre las que ni las que Electronic Arts ni BioWare han hecho declaración alguna. Es de suponer que en el E3 se confirmarán muchas cosas, así que atento a www.hobbyconsolas.com. Lo que se ha filtrado es que el argumento no tendrá nada que ver con la trilogía original, que se desarrollará en la galaxia Andrómeda y que nuestra misión será buscar un nuevo hogar para la humanidad. Por lo que se dice, el mapeado será cuatro veces mayor que el de *Mass Effect 3*, se mantendrán las misiones de lealtad, habrá más posibilidades en los diálogos y más opciones de personalización, tanto de personajes como de vehículos. Como todo son rumores y filtraciones, no te contamos más, no vaya a ser mentira...

El asesino más silencioso

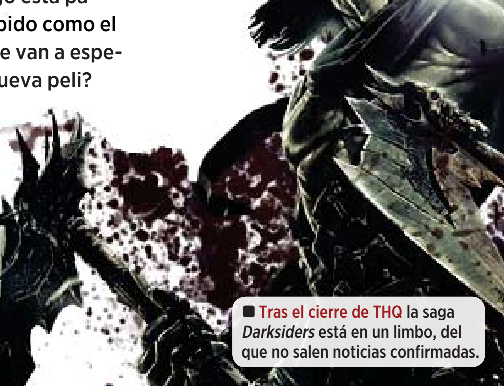
¿Qué pasa con el nuevo *Hitman*? El desarrollo del juego está pasando tan desapercibido como el Agente 47 ¿no? ¿O se van a esperar a sacarlo con la nueva peli?

@ Alejandro Crespo
Pues mira, parece que la película podría llegar antes, ya que del juego hace tiempo que no se sabe nada nuevo, lo que augura un lanzamiento para 2016. Ya veremos en el E3... De momento podemos decirte lo de siempre: que viajaremos por todo el mundo, que los niveles son serán lineales, que ofrecerá el modo Contratos que tanto gustó en *Absolution* y que usará el motor gráfico Glacier 2.

El tercer jinete del apocalipsis

Leo que podrían sacar una remasterización de *Darksiders II*. ¿Veremos algún día un *Darksiders III*?

@ Manuel Villarejo
Como sabrás, tras la bancarrota de THQ, Nordic Games se quedó con la licencia de *Darksiders*, aunque no han dado señales de intentar revitalizarla. Al mismo tiempo, David Adams, el fundador de Vigil Games junto a Joe Madureira (y creadores de la saga) ha fundado un nuevo estudio, Gunfire Games, y tiene intención de entablar conversaciones con Nordic Games para desarrollar la tercera entrega de *Darksiders*. Dicho todo esto, no hay absolutamente nada en firme respecto al regreso de los jinetes del Apocalipsis...

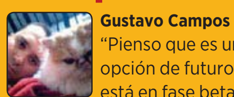
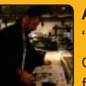

Tras el cierre de THQ la saga *Darksiders* está en un limbo, del que no salen noticias confirmadas.



¿Qué opinas de la Realidad Virtual?



Una opción de futuro

Gustavo Campos
"Pienso que es una buena opción de futuro, que ahora está en fase beta, pero que le deseo que progrese y no se estanque ya que es algo que me llama bastante."

Demasiado prematuro

Alejandro Mantilla Reyes
"Demasiado prematuro, al igual que pasó con el 3D. En un futuro va a ser lo que mande, cuando se jubilen los más veteranos y cuando los más jóvenes, más metidos en las tecnologías opten por jubilar las consolas de sobremesa y den paso a una nueva era en el mundo de los videojuegos."

Un proyecto ambicioso



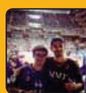
Alan Riquelme
"Sony con este proyecto se muestra muy ambiciosa y el hecho de tener un estudio sólo centrado en la realidad virtual hace ser optimista con el proyecto... Aunque yo para verano de 2016 lo veo precipitado."

No me convence nada



Alejandro Nebro
"Yo creo que esto no viene para quedarse. No veo a todo el mundo en un futuro próximo con un armatoste en la cabeza por muy nueva experiencia que sea. Tendrá su mercado para ciertos sectores y para otras "funciones" que nada tenga que ver con los videojuegos."

Que no sea caro...



Francisco Javier Mori Canton
"Lo único que pido es un precio que no sea desorbitado y que sea un proyecto que no se quede a medio camino. Ojalá podamos disfrutar dentro de poco de esta "Realidad Virtual"."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuál es el anuncio del E3 que más ha entusiasmado?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Qué se sabe sobre el próximo juego de *Ratchet & Clank*?

@ PatoElmolón

Pues que iba a ser el estreno de la saga en PS4, coincidiendo con el estreno de la película. Ambos proyectos, juego y película, se han retrasado a 2016. La película para abril y el juego sigue sin fecha definitiva y se ha dicho más bien poco sobre él.

¿Se sabe algo del *Top Spin* o de algún juego de tenis para PS4?

@ Adams Giráldez

Nada de nada. Y parece que no hay planes a corto plazo. El tenis no es un deporte muy seguido en Estados Unidos...

¿Sabéis qué incluirá la edición especia del nuevo *Mad Max*?

@ Rodrigo Hicks-Mudd

Pues de momento no se sabe nada. Es verdad que hubo ruido a finales de mayo con una edición especial chulísima, pero era falsa. Un invento. No se ha confirmado que vaya a tener edición especial.

¿Hay noticias sobre un nuevo *Fight Night*, *Canis Canem Edit 2* o *Red Dead Redeption 2*?

@ Alejandro Jiménez

Pues la respuesta son tres "noes"... Siempre hay rumores sobre los juegos de Rockstar, pero más fruto de las ganas, que de información real.

¿Sacará Sony una línea de figuras como los amiibo de Nintendo?

@ Miguen Ángel Bustamante

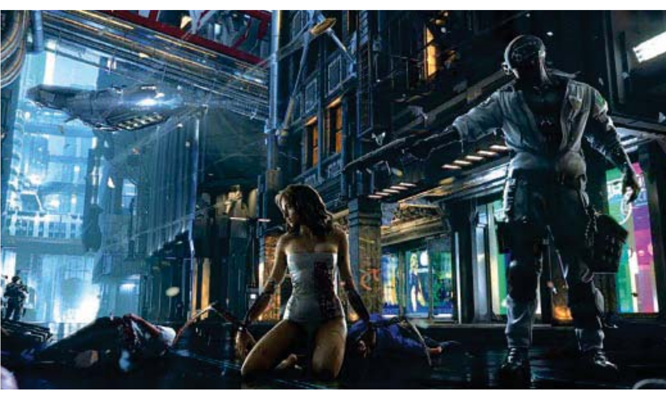
Una colección oficial de figuras, bien hechas y de calidad, de los personajes más emblemáticos de PlayStation estaría genial. Eso sí, si es por nosotros, que se dejen de rollos de interactividades, que valen para poco. En este año que se celebran los 20 años de marca molaría mucho celebrarlo con una colección de personajes exclusivos... Aunque no haya tantos como en Nintendo.

Rol, pero del cibernético

Hola playmaníacos. Quería preguntaros cuándo saldrá *Cyberpunk 2077*... ¿El año que viene? ¿O lo sacarán en 2077?

@ Rubén Bartra

Pues no lo sabemos. Desde CD Projekt Red han dejado claro que no piensan dar una fecha hasta estar seguros y evitar así decepciones. De hecho, a finales de marzo indicaron que no iban a enseñar el juego en este E3 y poco después de lanzar *The Witcher III*, insistieron en que no quieren hablar aún de *Cyberpunk 2077*. Según comentan, este año y el siguiente serán los años de *The Witcher III* (para el que hay planeado mucho DLC). Vamos, que siendo muy, muy optimistas podríamos hablar de finales de 2016. Siendo realistas, no jugaremos con este prometedor juego de rol futurista (que dicen que será más grande que *The Witcher*) hasta bien entrado 2017 .



■ No es fácil que juguemos el año que viene a Cyberpunk 2077. Aunque CD Projekt no ha dado fecha de lanzamiento, planea seguir trabajando con *The Witcher III* este año y el que viene.

¿Se canceló o no se canceló?

Estoy leyendo el reportaje del mes pasado sobre juegos cancelados y me pregunto: ¿cómo puede haberse cancelado *Thrill Kill* de Psone si yo lo jugué en la casa de un amigo?

@ Hernán El Titán Bravo

Nos lo creemos. En esa época, la piratería era feroz en PSone. El juego estaba prácticamente terminado cuando se canceló. La decisión no tuvo nada que ver con su calidad ni con problemas de desarrollo: era una cuestión de imagen y de polémica. Un juego tan violento no le interesaba a EA en ese momento y decidió no lanzarlo. Que desarrolladores, prensa, testers o cualquier persona con acceso a la beta filtrara el juego no es de extrañar. Conste que nosotros no fuimos, aunque también teníamos beta del juego, que, como te decimos, estaba prácticamente terminado.



■ *Thrill Kill* era un juego de lucha para PSone que se canceló a poco de su lanzamiento.

Juegos de cine

Hubo un tiempo en el que con cada peli de renombre sacaban un videojuego (aunque fuera malo). Pero ahora salen pelis de superhéroes como el "Capitán América El Soldado de Invierno" y los "Vengadores 2" y ya no tienen su correspondiente videojuego. ¿Ya no es rentable sacarlos?

@ Miguel Lozano

Efectivamente, los juegos basados en películas suelen ser bastante mediocres, porque normalmente se desarrollaban pensando sólo en el tirón de la películas y olvidándose de hacer un buen juego. Los resultados y las críticas eran lamentables y Marvel decidió que no concederían licencias para más videojuegos basados en sus personajes si no tenían garantías de que fueran a convertirse en juegos de calidad. No nos extraña tras ver los juegos de *Thor* y *el Capitán América*...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Tele nueva, consola vieja

Quiero jugar con mi PS2 en una TV de plasma de 37" y, por lo que me han dicho, no es muy recomendable. ¿Ahí algún modo de que se pueda jugar con PS2 en la TV de plasma sin que la imagen pierda calidad?

@ Álvaro Gym Pasadena

En realidad es al revés: la tele muestra tanta calidad que se ven todos los defectos. Ten en cuenta que los juegos estaban creados para verse bien en calidad estándar, al visualizarlos en una tele HD es como si pusieras una lupa que lo amplia todo. El resultado no es muy agradable. Lo único que puedes hacer es usar un cable por componentes y buscar en tu TV opciones que mejoren la nitidez y calidad y dejarlas todas a cero. Cuanto peor se vea la tele, mejor.

Discos duros externos

Hola. He visto un disco duro externo Toshiba de 1 TB por 50 euros y de 2,5 pulgadas y me preguntaba si valdría para mi PS4.

@ Jordi Oliver

Como sabrás, los discos duros externos no funcionan en PS4. En un disco duro externo puedes grabar partidas, pero no juegos completos, ni instalaciones, ni parches ni nada similar. Si tienes un disco duro externo que sea de 2,5 pulgadas, SATA II a 5.400 RPM podrías desmontarlo de su caja externa y montarlo en PS4, sustituyendo el disco antiguo por el nuevo. Sólo tienes que fijarte en esas tres cosas: SATA II, 5.400 RPM y 2,5 pulgadas.

Error CE-34878-0

Hola Playmanía, a ver si me ayudáis. Al jugar con mi PS4 a *MG Ground Zeroes*, entre escena y escena la pantalla se me queda en negro y no responde. Al cerrar la aplicación me da error ce-34878-0. ¿Es mi juego, mi PS4...?

@ David Alcántara

Este es uno de los errores recurrentes de PS4 y no a todos los usuarios les pasa con el mismo juego ni en las mismas circunstancias. Las dos únicas soluciones conocidas son actualizar o inicializar. Si tienes la consola actualizada y el juego también, sólo te queda inicializar. Guarda tus partidas en una memoria USB o en el almacenamiento online y luego ve a Opciones, Inicialización, Inicializar PS4.

CONSULTORIO ESPECIAL

Aquí van vuestras dudas históricas

ESPECIAL PlayManía 200

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas... y más si tienen que ver con nuestra historia...

¿Quién es el más veterano de la revista?

Adamelx Elx

Por antigüedad (y edad), es Sonia. Alberto Lloret ha estado también desde el número 1, aunque actualmente está centrado en Hobby Consolas.

¿A qué se debe el nombre de Playmanía?

Juan José Maya Sánchez

Había que buscar un nombre que, sin usar la palabra PlayStation (no se puede), reflejara la marca. Obviamente, esa palabra era "Play" y debía estar acompañado de algo... La idea original era "The Game", pero por problemas de registro no pudo ser y se quedó con el "Manía", como otras revistas de la editorial como Micromanía o PCmanía. Tienes más detalles en el Retro de este número.

¿Cuántas horas os pasáis jugando a lo largo de las semana?

Javier Estévez Otero

Si te refieres a jugando para trabajar, depende de la semana. Si estás con un juego como *The Witcher*, innumerables, pero si te toca hacer un reportaje de avances, pues apenas juegas nada. Y luego, por vicio, cada uno juega lo que puede...

¿Qué hacéis con las copias de prensa?

Alejandro Nebro

Conservamos las betas cierto tiempo y luego o las devolvemos a la distribuidora os las destruimos. Cada vez más nos mandan códigos en lugar de copias físicas y en otras ocasiones promos (producto final, pero sin caja). Las promos se quedan por aquí por si hacen falta.

¿Cómo surgió la idea de hacer Playmanía?

Andrés Macho

El mercado de PlayStation crecía como la espuma y en la editorial teníamos revistas de casi todo, así que era lógico hacer una revista de Play.

Echo de menos aquellos suplementos de guías de compras, guías de juegos, comparativas... ¿Qué os llevó dejar darlos?

Alejandro Mantilla Reyes

Pues la crisis. Menos lectores y menos inversión publicitaria nos obligó a hacer recortes...

¿Las consolas que tenéis en la redacción para probar los juegos os las "cede" Sony o las compráis?

Javier Redfield

Sony nos cede las consolas. Entre otras cosas, porque las consolas de test, en las que funcionan las betas, no están a la venta y no se pueden conseguir de otro modo. Siguen siendo propiedad de Sony. También nos suelen enviar una consola producida. La que tenemos en casa, nos la compramos.

Sony nos ha facilitado consolas de test desde la primera PSone.

Momentos especiales ha habido muchos en estos 200 números. Y un personaje carismático en Playmanía ha sido Lara Croft.

¿Sigue siendo rentable la prensa de videojuegos después del "boom" de las información en internet?

Aridane Glez

Las páginas de videojuegos de internet también son prensa. Si te refieres a la prensa en papel, está claro que cada vez menos. Ya sólo quedan tres revistas de videojuegos en nuestro país. Mientras una revista sea rentable se seguirá editando, cuando deja de ser rentable, se cierra...

¿Qué juego os ha dado más trabajo? No me vale la guía de *San Andreas*...

Gonzalo Crack

Cada uno te daríamos una respuesta diferente. Pero si te refieres a trabajo en conjunto, que nos haya tenido locos a muchos, ese *San Andreas* o *Gran Turismo 4* serían buenos ejemplos. Normalmente, son los juegos con los que hemos hecho algo especial los que más trabajo nos han dado. El resto, son gajes del oficio.

¿Alguna vez os ha entrado ganas de dejar un juego sin completar?

Mangel Man

¡Y lo hemos dejado sin terminar! Por supuesto que sí. Tanto como en el trabajo como en casa.

¿Cuál ha sido el juego que más polémica ha creado en la redacción?

Ignacio Moya Viveros

Probablemente, *Canis Canem Edit*. El juego se lanzó en un momento en el que hubo casos de acoso escolar con resultados funestos. Por un lado, sabíamos que el juego no se trataba de acosar a compañeros, pero por otro sabíamos que podía dar esa impresión. Al final se tomó la decisión política de no hablar del juego, porque los temas relacionados con la juventud y la infancia nos parecen muy sensibles.

El juego favoritísimo de la dire, si colecciona juegos, figus.... Todas esas cosas que solemos hacer los jugones.

Saku Tsuki

No sabría qué juego elegir, porque en cada momento me ha marcado uno. Es como tratar de elegir sólo una película o un libro... Con mucho cariño recuerdo *Abe's Oddysee, Gran Turismo 3, Tomb Raider, Silent Hill*... Y *Tetris y The Legend of Zelda*. Por supuesto que colecciono juegos, consolas y figuras. Aunque creo que las voy a meter en cajas, porque estoy más tiempo limpiando el polvo que jugando... ;-)

En estos 200 números, ¿podríais elegir, un momento, una noticia, una portada especiales para vosotros? ¿Cuáles serían?

José Ramón Mantilla Reyes

¡Sólo uno! Habría cientos de momentos y cada uno te diríamos 1. El retraso de PS3, el rediseño del 84, el suplemento de PS2...

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR **GAME**

LOS VENDIDOS PS4


The Witcher III ha usado su magia en PS4.

1. The Witcher 3: Wild Hunt (N)
2. Project CARS (N)
3. FIFA 15 (=)
4. Grand Theft Auto V (↑)
5. Minecraft (↑)
6. Final Fantasy X/X-2 HD Remaster (N)
7. Mortal Kombat X (N)
8. Destiny (↑)
9. Battlefield Hardline (↓)
10. Wolfenstein: The Old Blood (N)


Project CARS toma posiciones en la parrilla.

PS4

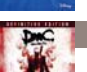
ACCIÓN



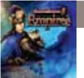
BLADESTORM NIGHTMARE
» KOEI TECMO » 59,99 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego estilo *Dynasty Warriors* con un fuerte toque estratégico y una ambientación única… y en inglés. NOTA **68**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

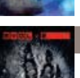
DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. NOTA **85**



DmC DEFINITIVE EDITION
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**



DYNASTY WARRIORS 8 EMPIRES
» TECMO KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Las nuevas opciones estratégicas aportan variedad, pero *Empires* no deja de ser otro "machacabotones" más. NOTA **68**



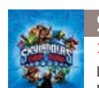
EVOLVE
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA **88**



KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA **78**



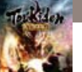
PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido. NOTA **78**



SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. NOTA **83**



SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**



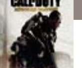
TOUKIDEN KIWAMI
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

SHOOT'EM UP

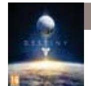
BATTLEFIELD HARDLINE
» EA GAMES » 69,95 € » 64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga cambia la guerra y los soldados, por polis y cacos. No es una revolución, pero funciona muy bien. NOTA **85**



BORDERLANDS, UNA COLECCIÓN MUY GUAPA
» 2K GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA **91**



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular. NOTA **88**



DESTINY
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. NOTA **94**



FAR CRY 4
» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA **92**

PAYDAY 2 CRIMEWAVE EDITION ¡Nuevo!
» OVERKILL » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ejecutar atracos de todo tipo en compañía de amigos mola, pero tiene todos los defectos del original de PS3. NOTA **66**



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA **90**



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
The Old Blood es corto (también barato) pero ofrece una experiencia emocionante, que homenajea a los clásicos. NOTA **75**

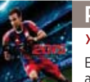
DEPORTIVOS



FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA **90**



NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. NOTA **93**



PRO EVOLUTION SOCCER 2015
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*. NOTA **83**



3 razones para tener...

MotoGP 15

Play ¡El juego del mes!





1. LA LICENCIA del Mundial de motociclismo está tratada con un mimo incomparable. Es de las pocas sagas que ofrecen vídeos e imágenes del campeonato que recrean.

2. EL MANEJO de las motos es genial, "made in Milestone", en especial el de las categorías de MotoGP y 500cc. Si se juega sin ayudas a la conducción, la sensación es una delicia.

3. EVENTOS REALES es un modo que encantará a los fans, pues recrea los mejores momentos de 2014 e incluso duelos míticos, como los Doohan-Crivillé y los Rossi-Biaggi.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA 88

ASSASSIN'S CREED UNITY
» UBISOFT » 79,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El primer *AC* para Ps4 nos lleva a la Revolución Francesa, con el desarrollo típico, cooperativo y muchos bugs. NOTA 88

CRIMES & PUNISHMENTS: SHERLOCK HOLMES
» BADLAND » 54,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción... NOTA 80



DYING LIGHT
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo... NOTA 88

GRAND THEFT AUTO V
» ROCKSTAR » 69,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA 94

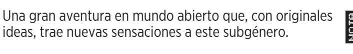


INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA 92







MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA 86

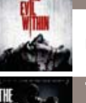
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable. NOTA 85



SAINTS ROW IV: RE-ELECTED
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA 88



THE EVIL WITHIN
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA 85

THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA 95

THE ORDER 1886
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Técnicamente es sensacional, pero tropieza en su duración y, lo que es peor, en el planteamiento de la acción. NOTA 78

THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA 88

THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA 90

TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA 88

WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA 85

ROL

BLOODBORNE
» SONY » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran RPG de acción que proporciona una satisfacción proporcional a la frustración que nos hace sentir. Juegazo. NOTA 93

DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN
» BANDAI NAMCO » 59,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA 88

DRAGON AGE: INQUISITION
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA 92

FINAL FANTASY TYPE-0 HD
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Los combates son muy adictivos y recupera parte del carisma de la saga pero no llega a obra maestra. NOTA 84



FINAL FANTASY X/X-2
¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA 90



OMEGA QUINTET
¡Nuevo!

» COMPILE HEART » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un curioso RPG que gustará a los amantes de la cultura nipona que sepan inglés y perdonen sus discretos gráficos. NOTA 69

THE WITCHER III WILD HUNT
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €



Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Auriculares Indeca PX455
INDECA | 49,95 €





Unos auriculares estéreo con buena relación calidad precio. Son cómodos y se conectan con cable (de 1 m) directamente al Dual Shock 4. Tienen control de volumen y "mute".

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS
THRUSTMASTER | 369,99 €



Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.

Los 4 mejores juegos...





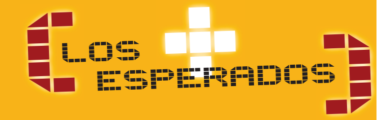
1 Guitar Hero Metallica

Ahora que *Guitar Hero* y *Rock Band* vuelven, es buen momento para recordar la gran cantidad de entregas de ambas sagas "apadrinadas" por bandas reales. Hemos elegido Metallica pero también hubo *GH* de Van Halen y Aerosmith. Y hubo *Rock Band* de The Beatles, Green Day...

2 Brütal Legend

Esta aventura de acción firmada por el genial Tim Schafer no sólo está repleta de guiños a la cultura "heavy", sino que además cuenta con las voces de mitos del rock como Rob Halford (Judas Priest), Ozzy Osborne (Black Sabbath) o Lemmy Kilmister (Motörhead). ¡Más heavy que el viento!

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 Batman Arkham Knight

» PS4 » WARNER » AVENTURA DE ACCIÓN » 23 DE JUNIO

Ya falta muy poco para que el Caballero Oscuro despliegue todo su poder en PS4. En el próximo número os lo contaremos todo y... ¡os regalaremos la guía!



2 MGSV The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AVENTURA » 1 DE SEPTIEMBRE

Después de haberlo catado y, tras el reportaje y la portadaza de este mes, nunca hemos deseado tanto que el verano pase rápido. Le tenemos ganas...



3 Assassin's Creed Syndicate

» PS4 » UBISOFT » AV. DE ACCIÓN » OTOÑO

Los fans de la serie estarán encantados con *Syndicate*, la nueva entrega de *AC* que nos lleva a Londres en plena Revolución Industrial. La cosa promete.



VELOCIDAD

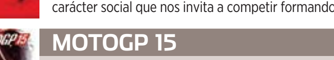


DRIVECLUB
» SONY » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA **89**

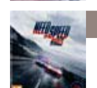
MOTOGP 15 ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior... NOTA **78**



NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA **86**



RIDE
» MILESTONE » 71,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de motos con ideas originales y un gran control, pero con muchos fallos técnicos y gráficamente justito. NOTA **69**

PROJECT CARS
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA **93**



LUCHA



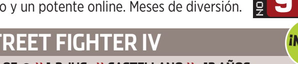
MORTAL KOMBAT X
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**



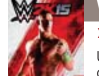
ULTRA STREET FIGHTER IV ¡Nuevo!
» CAPCOM » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha en PS3 que llega remasterizado a PS4 sin pulir. A ver si lo mejoran con un parche futuro... NOTA **70**

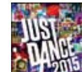


WWE 2K15
» 2K GAMES » 72,50 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora. NOTA **84**

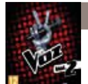


MUSICALES



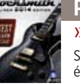
JUST DANCE 2015
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado. NOTA **72**



LA VOZ VOL. 2
» BADLAND » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "karaoke" estilo *SingStar* que adapta bien el conocido "talent show", aunque la selección de temas es mejorable. NOTA **75**



ROCKSMITH 2014
» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4. NOTA **85**



SINGSTAR MEGAHITS
» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online. NOTA **79**

VARIOS



LITTLEBIGPLANET 3
» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA **82**



PINBALL ARCADE
» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA **80**



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA **88**



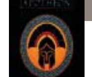
TROPICO 5
» KALYPSO » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA **81**

PS STORE

APOTHEON
» ALIENTRAP » 10,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Mal multijugador... NOTA **83**



ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de plataformas y acción en dos dimensiones basada en la saga, pero simple en gráficos y jugabilidad. NOTA **70**

BROKEN AGE
» DOUBLE FINE » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con todo el encanto de las aventuras gráficas clásicas. La dificultad es irregular, pero es una agradable experiencia. NOTA **79**





CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA **80**



DEAD NATION APOCALYPSE EDITION
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

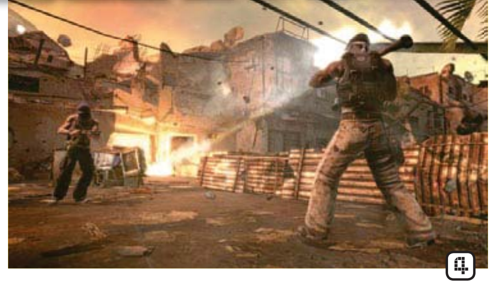
Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA **79**





Omega Quintet

En nuestra vida como jugadores hemos salvado el mundo muchas veces, pero nunca encarnando a un grupo de J-Pop como en *Omega Quintet*, la primera producción de Compile Heart para PS4. Y además de combatir por turnos, podemos montar nuestras propias coreografías con las chicas.



50 Cent: Blood on the Sand

El rapero 50 Cent y sus colegas de G-Unit dieron rienda suelta a su pasión por las armas en dos auténticos disparates argumentales que a duras penas sostenían sendos juegos de acción en tercera persona, uno para PS2 y PSP (*Bulletproof*) y otro para PS3 que llegó con el subtítulo *Blood on the Sand*.

ESCAPE PLAN
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita. NOTA 86



ETHER ONE
¡Nuevo!



» WHITE PAPER GAMES » 18,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +3 AÑOS

Una aventura diferente y con un enfoque muy original, con un desarrollo pausado y puzzles algo rebuscados. NOTA 76

FEZ



» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92



GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.



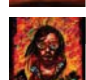
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89



HELLDIVERS
» SONY » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de acción, ideal para disfrutar en compañía de tres amigos, aunque el desarrollo en sí es monótono. NOTA 80



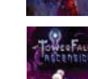
HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA 78



LIFE IS STRANGE (CAPÍTULO 1)



» SQUARE-ENIX » 4,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

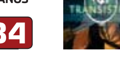
Un gran inicio para una aventura gráfica por episodios que nos invita a rebobinar el tiempo y probar otras decisiones. NOTA 85

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY



» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA 84

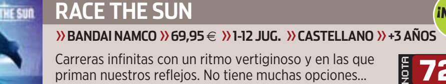


OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA 82



RACE THE SUN
¡Nuevo!



» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

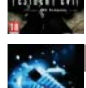
Carreras infinitas con un ritmo vertiginoso y en las que priman nuestros reflejos. No tiene muchas opciones... NOTA 72

RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión. NOTA 86



RESOGUN



» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75



STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80



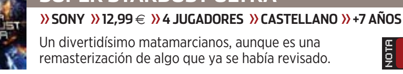
STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85



SUPER STARDUST ULTRA
» SONY » 12,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertidísimo matamarcianos, aunque es una remasterización de algo que ya se había revisado. NOTA 76





TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

TOREN
¡Nuevo!





» SWORDTALES » 9,99 € » 1-JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

En lo jugable no aporta demasiado pero si te gustan los "arts games" tipo *ICO*, te atrapará las tres horas que dura. NOTA 75

TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA 80

TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79



TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo. NOTA 90

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85

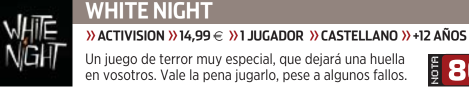


VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA 84

WHITE NIGHT
» ACTIVISION » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de terror muy especial, que dejará una huella en vosotros. Vale la pena jugarlo, pese a algunos fallos. NOTA 80





JAPÓN

1. **The Witcher 3: Wild Hunt** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL



Hasta el país del Sol Naciente ha llegado la fama del brujo Geralt de Rivia, superando a propuestas más "niponas".

2. **Minecraft PS Vita Edition** (↑) — PS VITA | SONY | SANDBOX
3. **Lovely x Cation 1&2** (N) — PS VITA | 5PB | SIMULADOR DE CITAS
4. **Final Fantasy X/X-2 HD Remaster** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL
5. **Abunai Koi no Sousashitsu: Eternal Apiñes** (N) — PS VITA | QUINROSE | VISUAL NOVEL

EE.UU.

1. **The Witcher 3: Wild Hunt** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL

En Estados Unidos también han tenido que rendirse ante los indiscutibles encantos de esta producción europea.

2. **Project CARS** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | VELOCIDAD
3. **Wolfenstein: The Old Blood** (N) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP
4. **Bloodborne** (↓) — PS4 | SONY | ROL DE ACCIÓN
5. **Grand Theft Auto V** (↓) — PS4 / PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1. **The Witcher 3: Wild Hunt** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL

Y en Europa no íbamos a ser menos, aunque aquí Geralt comparte su gloria con los coches y el último *Wolfenstein*.

2. **Project CARS** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | VELOCIDAD
3. **Wolfenstein: The Old Blood** (N) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP
4. **Mortal Kombat X** (↑) — PS4 | WARNER | LUCHA
5. **GTA V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN





MÁS QUE JUEGOS

Reloj Pac-Man

www.romainjerome.ch 17.900 €

Pac-Man cumple 35 años. Para conmemorarlo podríamos recomendaros cualquiera de los millones de objetos de merchandising que hay relativos al inolvidable "comecocos" de Bandai Namco Entertainment. Pero para celebrar tan señalada fecha nos hemos decantado por un producto un poco más... exclusivo. Bastante más. Se trata de una línea de relojes de la lujosa firma suiza Romain Jerome. Hay varios modelos, todos ellos a precios prohibitivos y con una tirada limitadísima (sólo 20 piezas).



Libro El Mundo de The Witcher 3

www.fnac.es 29,95€

Como sabemos que seguís dándole a *The Witcher*, hemos pensado que quizá queráis ampliar la información sobre su mundo con este compendio que, en castellano, está publicado por Norma Editorial. En sus páginas encontraréis todo tipo de datos acerca de su fauna, sus monstruos, las armas y pociones con las que combatirlos, los distintos entornos en los que se ambientan el videojuego y las novelas... No puede faltar en la estantería de ningún fan de Geralt que se precie.



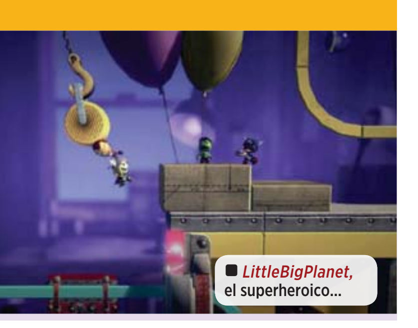
DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME





Minecraft no cede su puesto.

1. Minecraft
2. FIFA 15
3. NFS Most Wanted
4. Call of Duty: Black Ops Declassified
5. LEGO Batman 3
6. LEGO Marvel Superheroes
7. Invizimals: La Resistencia
8. Rayman Legends
9. LittleBigPlanet Marvel Super Heroes Ed.
10. Lego Ninjago: Nindroids



LittleBigPlanet, el superheroico...

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82



DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85

FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

HYPERDEVOTION NOIRE: GODDESS BLACK HEART
» IDEA FACTORY » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un notable (y sexy) juego de rol táctico que coge lo mejor del género y lo adapta a las peculiaridades de la saga. NOTA 77

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS



Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

» Máscaras PayDay2

eneka.cl/product/mascaras-payday-2/ | varios precios

Gracias a su remasterización en PS4, *Payday 2* vuelve a estar de rabiosa actualidad. Y aunque todavía falten bastantes meses para Halloween, a lo mejor queréis ir preparándoos con estas réplicas de las máscaras de Dallas, Hoxton, Chains y Wolf hechas en fibra de vidrio.



» BSO Omega Quintet

www.play-asia.com | 11,99 €

Aunque aquí en España este juego de rol ha salido "mondo y lirondo", en Japón cuenta con una edición especial que incluye un CD con la banda sonora. Pero además, y de forma independiente, se vende este Promised Vision que incluye algunos de los temas del juego (como el de la intro o el de los créditos finales), cantados por Riho Lida, Rui Tanabe, Moe Toyota, Inori Minase y Erii Yamazaki. Eso sí, hay que comprarlo de importación.



ACCIÓN



DISNEY INFINITY 2.0 ¡Nuevo!

» DISNEY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Interesante incursión de la franquicia de Disney en Vita que se hace acompañar por un héroe y unos villanos de lujo. NOTA 78



DRAGON'S CROWN

» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93



FREEDOM WARS

» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED ¡Nuevo!

» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat´em up que no defraudará a los fans. NOTA 73

KILLZONE MERCENARY

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90





RESISTANCE: BURNING SKIES

» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82



TOUKIDEN KIWAKI

» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

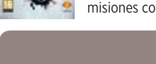
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85



UNIT 13 ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables,ránkings, cooperativo... NOTA 89



VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!

» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 14 ¡Precio especial!

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79



WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89

FIFA 14

» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80

STORE



BABOON!

» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81





BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE

» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

FEZ

» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

GUACAMELEE!

» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



HELLDIVERS

» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80



HOT LINE MIAMI 2

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



MONSTERBAG

» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

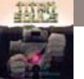
Una divertida propuesta que mezcla puzzles con un apartado artístico muy atractivo y algunas dosis de humor negro. NOTA 70



ROGUE LEGACY

» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



TITAN SOULS

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82



PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack

SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY | 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS | 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122

ARDISTEL | 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.

La historia de Playmanía

Para celebrar el número 200 de la revista Playmanía, hacemos un repaso a su historia, como hemos hecho con sagas y compañías míticas. No es que nos queramos comparar con ellas, pero queremos felicitarnos a nosotros mismos por haber conseguido estar aquí tanto tiempo seguido. Que no es fácil...

El 23 de febrero de 1981 (el mismo día del golpe de estado) el periodista José Ignacio Gómez-Centurión funda Hobby Press, para editar revistas dedicadas a aficiones de todo tipo, como RC Model, Volar, Gigantes del Basket... Pronto se da cuenta del potencial de los videojuegos y en 1984 lanza MicroHobby, dedicada al Spectrum, a la que le sigue en 1985 Micromanía. Con el declive del ZX Spectrum y el lanzamiento de las primeras consolas, se cierra MicroHobby (enero de 1992) y se lanza Hobby Consolas en octubre de 1991. La revista se convierte en uno de los principales activos de la editorial junto a Micromanía y el éxito, de ventas y publicitario, anima a José Ignacio a lanzar más publicaciones de videojuegos. A Hobby Consolas le siguieron Nintendo Acción (hoy Revista Oficial Nintendo, 1992), TodoSega (revista oficiosa de Sega de 1993 a 1996) y Hi-Tech, una revista dedicada a las consolas de "nueva generación", que se pone a la venta antes del lanzamiento de esas consolas. Cierra a los 7 meses por problemas publicitarios. Esta situación (y los desacuerdos con SEGA que llevan al cierre de TodoSega), provocan que Gómez-Centurión deje de lanzar revistas nuevas, pese a la llegada de Saturn, PlayStation, Jaguar, 3DO...

El dominio de Hobby Press en el mercado tecnológico atrae la atención de un gigante de la comunicación internacional, la editora alemana Axel Springer, que en mayo de 1998 compra Hobby Press para lanzar la versión española de Computer Bild. Tras poner en el mercado Computer Hoy, Karsten Otto, entonces director general de Axel Springer España, decide lanzar una revista dedicada a PlayStation y encarga el proyecto al director del área de videojuegos, Amalio Gómez. A finales de 1998 el mercado estaba plagado de revistas sobre PlayStation y no parecía precisamente fácil hacerse un hueco. Sonia Herranz (Tte Ripley para los "consolegas") se ofrece voluntaria, porque ya había pensado en un modelo nuevo de revista, dedicado al nuevo público que PlayStation estaba consiguiendo atraer, gracias a su política de lanzar juegos más adultos, con temáticas nuevas y nuevas mecánicas. Ofrecer algo distinto era la única manera de hacerse hueco en un mercado muy saturado. Con esas ideas en la cabeza, y con la intención de darle más importancia a la parte práctica, se inicia el proceso de definición y diseño de la revista... Pero con prisas, con muchas prisas. Amalio y Sonia, y con no pocas discusiones, deciden hacer cosas nuevas, como Comparativas de

Playmanía se vende en Italia

En 2006, el éxito de Playmanía, atrae la atención de la editorial italiana Edizioni Master. A día de hoy se sigue publicando en Italia (se les manda la revista a todo correr incluso antes de terminarla). Por problemas de licencias, allí se llama Play Generation.

Los que hicieron posible Playmanía

A lo largo de estos 200 números, mucha gente ha trabajado en Playmanía. Por desgracia, no caben todos: 17 contratados a tiempo completo e innumerables colaboradores y responsables de otros departamentos... Aquí va una muestra de algunos.



AMALIO GÓMEZ. Responsable de las revistas de videojuegos de Hobby Press y el encargado de lanzar PM. Hoy edita Micromanía en su editorial, Blue Ocean.



SUSANA LURGUIE. Diseñó PM (y Hobby Consolas y...). Su logo se sigue usando. Fue la directora de arte hasta que en 2000 se incorpora Abel Vaquero.



SONIA HERRANZ. Deja su puesto en Hobby Consolas (donde llevaba de 1992) para lanzar PM en 1999. Dice que se llama "Sonia de Playmanía".



ALBERTO "LLORENTE". Digo, Lloret. Estuvo en PM desde el Nº 1, hasta que en 2013 volvió a Hobby Consolas, aunque sigue colaborando.



Las grandes personalidades del videojuego, nacionales e internacionales, han estado presentes a lo largo de estos 200 números. Como muestra, Kojima, Gonzo Suárez y Yamauchi...

Lara Croft fue la imagen del número 1 de Playmanía y Snake es la imagen del 200. Dos grandes sagas que resumen la historia de esta veterana revista de videojuegos.

juegos y periféricos o guías completas. Todo orientado a ayudar al lector, más que a perseguir la actualidad. De hecho, aunque en la revista se analizan muchísimos juegos, el espacio dedicado a las novedades se reduce para hacer hueco a los contenidos prácticos. Surgen ideas de todo tipo, algunas muy locas. Por ejemplo, se llegó a pensar en incluir información de productos asociados a los juegos: tablas de Snow al hablar de *CoolBoarders*... Se descartó enseguida. Y, claro, había que elegir el nombre. Finalmente gana Play The Game. Susana Lurguie, directora de arte de Hobby Consolas, diseña la cabecera que más de 15 años después seguís viendo en la portada. Con esa cabecera como base, empieza con el diseño interior, buscando colores, tipografías... Como el tiempo apremiaba, el diseño de las distintas secciones se hizo sobre contenido real. Y había que buscar un equipo...

No podía ser un equipo grande, porque no estaba claro que la revista llegara a cuajar. Sólo se añadiría a un redactor más y Sonia eligió a Alberto Lloret, al que meses antes había fichado para la redacción de Hobby Consolas. En cuanto a maquetación, se contó con Álvaro Menéndez, maquetador de Nintendo Acción, y con una jovencísima maquetadora, recién salida de la academia, Lidia Muñoz. Este equipo de cuatro personas tendría el apoyo de Amalio Gómez y Susana Lurguie. Y no había tiempo para más. En las Navidades de 1998 se empezó a trabajar en los primeros contenidos de la revista y a principios de 1999 se puso a la venta... No sin accidentes.

Para empezar, cuando el número estaba prácticamente terminado se recibió la noticia de que no podía llamarse Play The Game: el nombre ya estaba registrado. La urgencia era máxima y se terminó optando por un nombre que ya se había barajado y era muy "Hobby Press": otras revistas de la casa en ese momento eran Micromanía, PCmanía, Netmanía... Se rehizo la cabecera y hubo que revisar todas las páginas para eliminar cualquier referencia al nombre antiguo. Sí, lo que faltaba... Y es que el número 1 no fue precisamente un camino de rosas (nunca lo son). Como se creaban páginas al mismo tiempo que se escribían, hubo que rehacer muchos textos: quedan largos, quedan cortos, más pantallas, menos pantallas... Además, para que la revista tuviera visibilidad en los quioscos, se decidió añadir un suplemento de 36 páginas, que iría presentado sobre un cartón. Sería una guía de compras con todos los juegos de PlayStation disponibles en el mercado, comentados y puntuados. Con su carátula, sus datos, alguna pantalla... Un infierno.

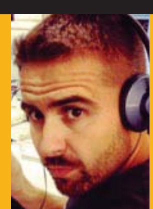
Ese primer número se cerró a las tantas de la madrugada, con pequeños "deslices": Alberto Lloret aparecía en el staff como Alberto Llorente, la cabecera de la sección de Periféricos se llamó "Perífericos" (y así siguió al menos tres números más), la Comparativa era "Compatativa" (había hambre a las tres de la madrugada, pero se pilló a tiempo), alguna que otra imagen salió en blanco y negro (culpa del CMYK)... Eso sí, fue toda una declaración de intenciones. En lugar de dedicar la portada a un juego de actualidad, se optó por la guía de *Tomb Raider III*, se incluía una exhaustiva comparativa de juegos de velocidad, acompañada por otra en la que se comparaban todos los volantes disponibles del mercado; se añadió un diccionario para explicar muy clarito términos como Antialiasing, Analógico, Popping o Sprite, se incluían más de 40 páginas de guías y trucos y se puntuaba del 1 al 10.

En tiempos de bonanza...

En los buenos años, Playmanía llegaba al quiosco cargada de regalos. Lo normal, guía y suplemento. Pero también se han regalado pegatinas (en 3D, para la Memory Card...), calendarios, pósters, cuadernos, DVD con vídeos y hasta un cinturón. Esperan poder volver a hacerlo pronto.



DAVID FRAILE. Se incorporó para encargarse de Play Guías & Trucos y escribir en PM todo lo que podía. Hoy es el director de marketing de Bandai Namco.



DANIEL ACAL. Empezó como colaborador, pero pronto entró a formar parte de la plantilla y aquí sigue, al pie del cañón desde 2002.



LIDIA MUÑOZ. Entró en el Nº 1, se marchó a Micromanía y de ahí a diarios, revistas y hasta marketing para GAME... Regresa para sustituir a David Villarejo.



ABEL VAQUERO. Con Play Guías & Trucos y otros productos, PM necesitaba un director de arte a tiempo completo. Aunque dejó la revista un tiempo, ha vuelto.



DAVID VILLAREJO. Tomó el relevo de Abel, pero este es su último número: se pasa a desarrollo web tras un porrón de años haciendo que PM quede espectacular.



Por Playmanía han pasado fantásticos profesionales, algunos como colaboradores y otros con dedicación exclusiva. Aquí tenéis fotos de algunos aniversarios. ¡Cómo han cambiado!

Pese a las bajas expectativas iniciales, Playmanía se convierte en un éxito desde su primer número, que alcanza un agotado técnico. Se decide no imprimir, para dejar a los quiosqueros la sensación de era un buen negocio. En aquella época era básico que el quiosquero te considerara importante. Pero antes de recibir los primeros datos reales (y tardan mucho) no estaba nada claro que el proyecto fuera a tener éxito, así que en redacción se trabajó sobre el número 2, sin saber que quizá no llegaría nunca a los quioscos... Pero salió y agotó. Esta vez sí se reimprimió. Con la experiencia y con un poco de más de aire, se hicieron algunos cambios clave respecto al número 1. La sección de guías se empezó a imprimir en un pliego independiente, que podía separarse de la revista para guardarse aparte. Tenía nombre: Playmanía Guías & Trucos y fue el germen del que brotó más tarde una revista independiente. Además, el suplemento del número uno se convirtió en una sección fija, La Guía de Compras. Se vuelve a añadir un suplemento de 36 páginas, esta vez de trucos, que se terminó un domingo a las 5 de la madrugada... Ese suplemento, que en principio iba a ser una promoción para los dos primeros números, se convirtió en un fijo. Y probablemente en una de las claves del éxito de Playmanía. Como recordaréis los más viejos del lugar, cada vez trataba de un tema distinto: guías de juegos Platinum, de aventuras gráficas, comparativas, pósters, especiales sobre juegos de cine... y fichas de trucos. Una idea que cuajó como pocas. Se trataba de fichas que se podían meter en las cajas de los juegos y que por un lado incluían una carátula alternativa del juego y por otro, todo el listado de trucos. Se dio la circunstancia de que los "manteros" que vendían juegos pirata fotocopiaban las fichas de Playmanía y no la carátula original...

Inventos...

Las fichas de trucos que se diseñaron para PSone (con carátula del juego y trucos por detrás) ya no tenían sentido en las cajas de DVD y la evolución fueron unas guías que se podían guardar junto al manual de los juegos de PS2 (sí, había manual). La primera de estas guías fue de *Silent Hill 2*. Se adaptaron a PS3 y PS4.

Y la revista empezó a despegar. No sólo las ventas en los quioscos crecían, sino que las compañías empezaban a verla como un vehículo muy válido para su publicidad. Incluso hubo algunos intentos de comprar espacios en la Guía de Compras, que se cortaron de raíz. Ya no había dudas sobre su continuidad. En el número 3 Playmanía asistió a la presentación en Tokio de PS2 (por cierto, no se enseñó la consola). Y el número 5 dio otra gran alegría en cuanto a ventas, en gran parte gracias a la guía completa de *Metal Gear Solid*... Que se tuvo que hacer en un fin de semana, de sol a sol, ya que el juego se puso a la venta tres o cuatro días antes del cierre de ese número. Por si no lo sabéis, la revista se entrega a imprenta 10 días antes de que llegue al quiosco...

Playmanía vive su momento dulce con PS2, apoyada en el éxito de la consola y gracias a suplementos de tanto éxito como la guía de *San Andreas*.

En el año 2000 Playmanía se había convertido en la revista PlayStation más vendida, superando a todas sus rivales. Sus extras de guías (donde re recopilaban las mejores guías) funcionaban igual de bien y en septiembre se decide sacar PlayManía Guías & Trucos, una revista mensual. Y en noviembre se lanza PS2... Palizón de los buenos para elaborar dos suplementos dedicados a la consola, que eran como revistas independientes, incluido un diseño propio. Por suerte, la incorporación de Abel Vaquero como director de arte facilitó el diseño de todos esos suplementos y ayudó a seguir inventando, como con las guías coleccionables que todos conocéis y que se siguen incluyendo (a veces), ahora para PS4.

Sin embargo, algo empezaba a fallar. El apoyo que Playmanía prestaba aún a PSone se percibió por los anunciantes como que no era una revista de PS2. Al mismo tiempo, el elevado precio de la nueva consola redujo en los primeros años el número de jugadores y, por lo tanto, el de lectores. Además, la Revista Oficial de PlayStation 2 incorporaba un DVD de de-

Spin-offs

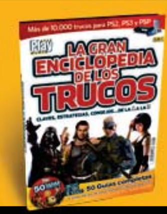
El éxito de Playmanía propició el lanzamiento de un montón de productos asociados a la marca, desde revistas mensuales como Play GT, a especiales o DVD. Ahí van unos cuantos ejemplos...



PLAY GT. El éxito de las guías de PM favoreció el lanzamiento de una revista sólo de guías, que maquetaba Ruth Caravaca y escribían una legión de jugones.



LA BIBLIA. Con PS2 en su momento más dulce, se lanzaron a finales de año varios especiales que todo lo que necesitabas saber de la consola y sus juegos.



ENCICLOPEDIA. También anual, este extra incluía miles de trucos, algunos tan extensos que eran casi guías. Se llegó a incluir un CD con guías en PDF.



PLAYMANÍA EN CD. 50 números completos de Playmanía, con buscador y varios tipos de índice que ponían los primeros 5 años de PM al alcance de un clic.



Una de las ventajas de trabajar en Playmanía es recorrer mundo. Londres, París o Los Ángeles han sido destinos habituales. Laponia, Tokio o Dubai han sido menos frecuentes.

mos, que atraía a los nuevos jugadores... Para paliar este efecto se añadió un "2" al logo y la revista pasó a ser Play2manía. A principios de 2003 había recuperado su posición predominante en el mercado y empezó a ofrecer su "3X1": revista, suplemento de 36 páginas y guía coleccionable de 32. Los suplementos de trucos y las comparativas (especialmente las de *FIFA* vs *PES*) se convertían en éxitos seguros y a finales de 2004 Playmanía se consolida como la revista de videojuegos más vendida de España.

El punto más alto lo marcó el número 71, con la portada de *Metal Gear Solid 3* y la primera parte de la guía de *GTA San Andreas* (de 68 páginas y tamaño revista). El palizón que se llevó el equipo con esta guía fue espectacular. Hubo cuatro personas jugando simultáneamente: una con la historia y las otras repartiéndose coleccionables, secretos, curiosidades... Y además Sonia les dejó en la estacada para dedicarse a cambiar pañales (eso sí, trabajó hasta el día antes de dar a luz). Se alcanzaron los 134.000 ejemplares vendidos, con una segunda edición. Y se quedaron cortos con el número 72, que alcanzó los 163.000. Otro buen palizón (y otro éxito) fue el número 75, con la guía de *Gran Turismo 4* y, esta vez sí, Sonia al pie del cañón.

La revista estaba lanzada y su gran éxito le llevó a marcar otro hito. Playmanía es la primera revista española de videojuegos licenciada en otro país. En enero de 2006 se lanza en Italia Play Generation (Playmanía estaba pillado), coincidiendo con un rediseño a fondo de la revista, en el que se elimina el "2" de la cabecera y se incorpora PSP. Como homenaje al número 1, Lara Croft es la portada. Igual que lo fue en el número 100. Y si no fuera por lo que todos sabéis, en este número *Tomb Raider* habría vuelto ser la portada. Y es que Sonia, aunque no es supersticiosa, dice que Lara les trae suerte...

Con la sombra de PS3 en el horizonte, PS2 vive sus años más dulces y Playmanía con ella. Pero la revista pronto se vuelca en el nueva consola, que se pone a la venta en marzo de 2007, acompañada por un suplemento titulado PLAY3manía. Como ocurriera con el anterior relevo generacional, Playmanía vuelve a sufrir un bache. Los jugadores de PS2 se van desconectando poco a poco, mientras los usuarios de PS3 suben también poco a poco. En 2008, juegazos como *GTA IV* y *Metal Gear Solid IV* hacen subir las ventas de la consola que parece entrar en una prometedora curva de crecimiento... Y en esto llegó la crisis, que ralentizó el proceso. Playmanía se adapta a la nueva situación eliminando el suplemento, que se sustituye por un CD con contenidos de todo tipos: tráilers, guías completas en PDF, vídeo-tutoriales, fichas de trucos que se podían almacenar y consultar desde el disco duro de PS3, análisis de juegos de PSP para leerse en la portátil... Aunque esta vez el invento no funcionó tan bien como en ocasiones anteriores y se combinó con otro tipo de regalos, como pegatinas 3D, cuadernos... Y así se llega, más o menos hasta este número 200...

Muchas cosas han cambiado en estos 200 números (que no meses, ya que hubo algunos años de 13 números...), pero el equipo sigue intentando hacer la mejor revista mes a mes. Alberto Lloret regresó a Hobby Consolas en 2013, pero sigue echando una manita. Abel Vaquero, que abandonó la revista por otros proyectos de la editorial, vuelve a ser el encargado de poner su creatividad al servicio de las portadas y Lidia Muñoz regresa en el este número 200 después de varios años en otros proyectos, dentro y fuera de Axel Springer... Los que no se han movido han sido Sonia Herranz, que sigue desde el número 1 y Daniel Acal, que entró en Playmanía en el número 26 como colaborador y lleva ya 13 años en plantilla. Mucha gente ha hecho posible que se llegara a este número 200 y seguro que cada uno tendría algo diferente que recordar...

¿Y habrá Play4manía?

El cambio del logo se realizó para convencer a lectores y anunciantes de que Playmanía también era una revista de PS2. El equipo estaba deseando librarse del "2" y los lectores preguntaban si cuando saliera PS3 la revista iba a ser PLAY3manía. Se hizo un suplemento con ese nombre, como guiño.



GUÍAS EN PDF. Se lanzaron varios especiales de guías en formato PDF, con las páginas de Playmanía Guías & Trucos. En uno de ellos, por cierto, se incluía la guía de *Dragon Queso*... Cosas del corrector de Word.



GUÍAS PLATINUM. Cuando Playmanía Guías & Trucos cambió de periodicidad, de mensual a bimestral, el hueco se rellenó con Play GT Platinum, donde se recopilaban las guías de los juegos que se reeditaban en la serie económica de PS2.



POSTERMANÍA. Una publicación dedicada en exclusiva a pósters temáticos de tamaño gigante. No se editaron muchos números, pero los de *GTA IV* y *Smackdown vs Raw 2008* funcionaron muy bien.



ESPECIAL PS4. El año pasado se recupero el concepto de la "Biblia de PS2", pero adaptada a PS4. El éxito de este especial va a permitir que este año se repita la experiencia.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Lidia Muñoz, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

playmania@axelspringer.es

Edita



AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 9/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **17** DE JULIO

» ESPECIAL

¡LOS JUEGAZOS QUE VIENEN!

El mes que viene os lo contaremos todo sobre los grandes juegos que han presentado en la feria de Los Ángeles, como *Fallout 4, Dark Souls 3, Need for Speed, Doom, Just Cause 3...*

» GUÍA

BATMAN ARKHAM KNIGHT

Además del análisis, no os perdáis la guía coleccionable de *Batman Arkham Knight* que incluiremos el mes que viene.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

P X - S E R I E S

N U E V A G A M A D E A U D I O

























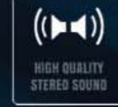




















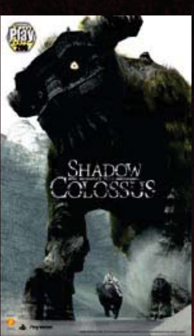




www.indecabusiness.com www.indecasound.com

ESPECIAL PlayManía NÚMERO 200















20 PÓSTERS









powered by PlayStation















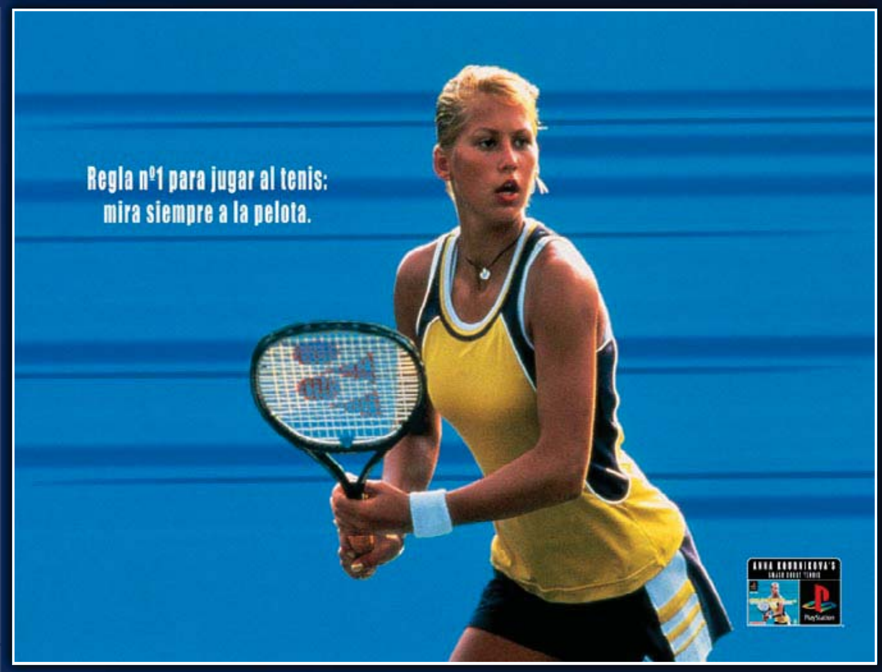


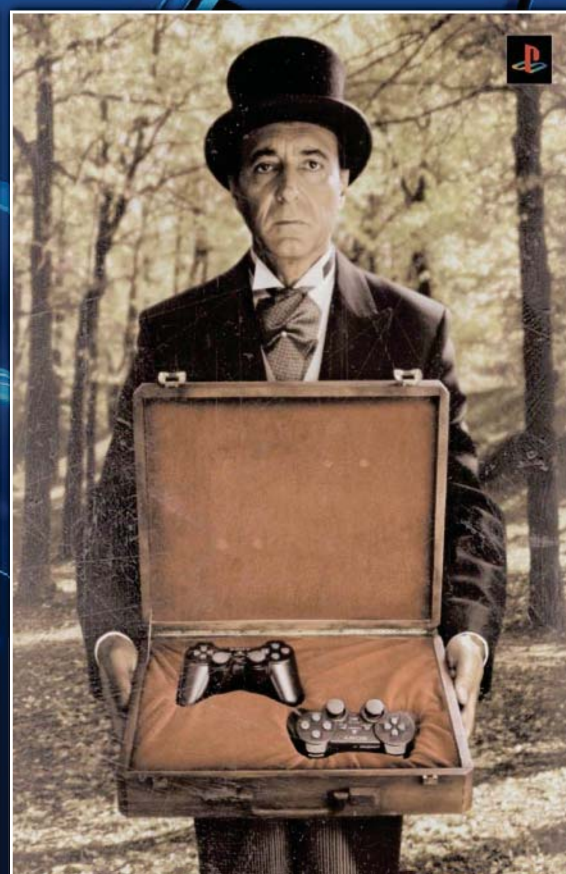



20 JUEGOS QUE HAN HECHO HISTORIA EN **PLAYMANÍA**



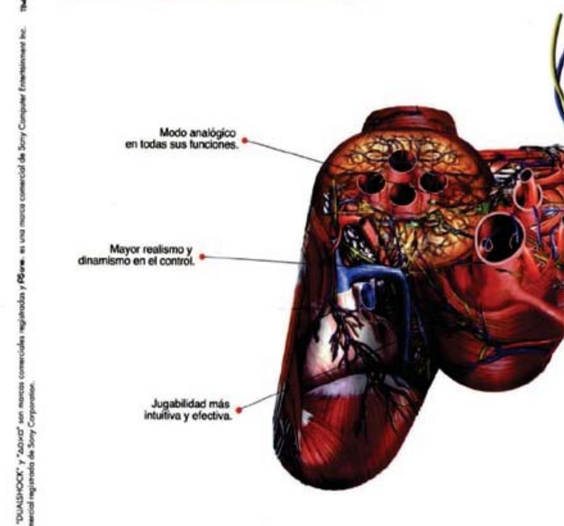


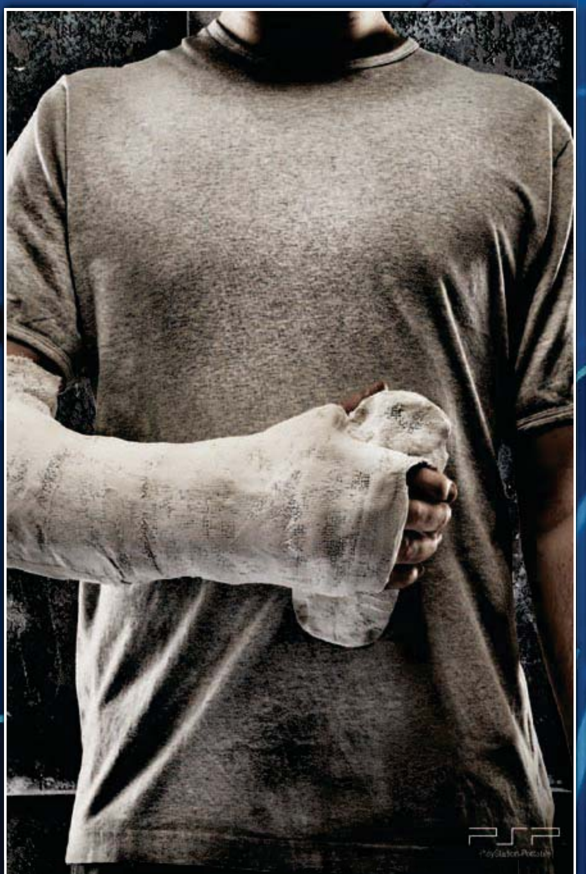




PlaySt

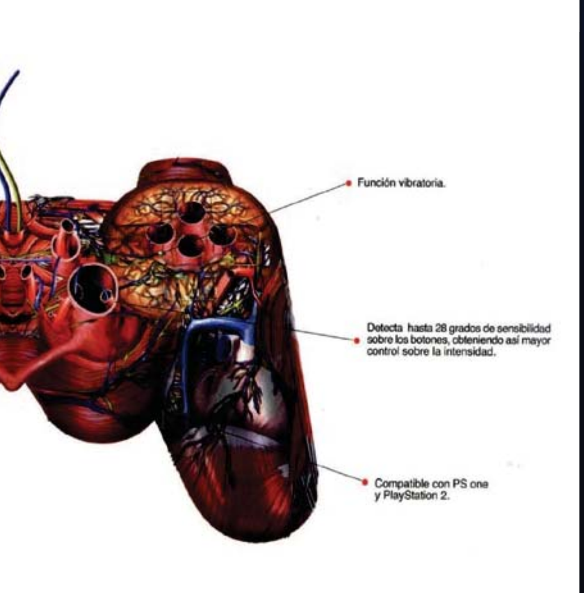
20 años cambiando

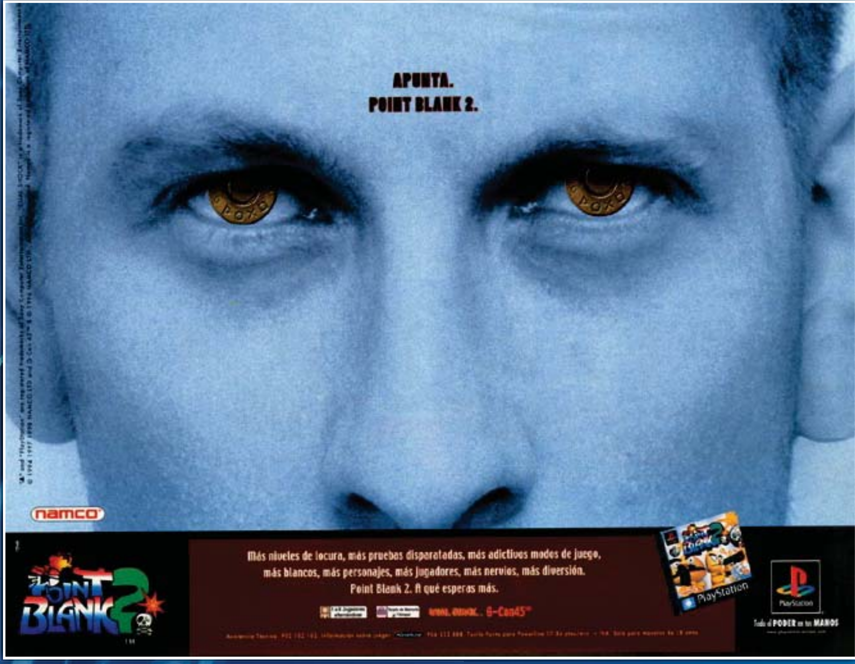




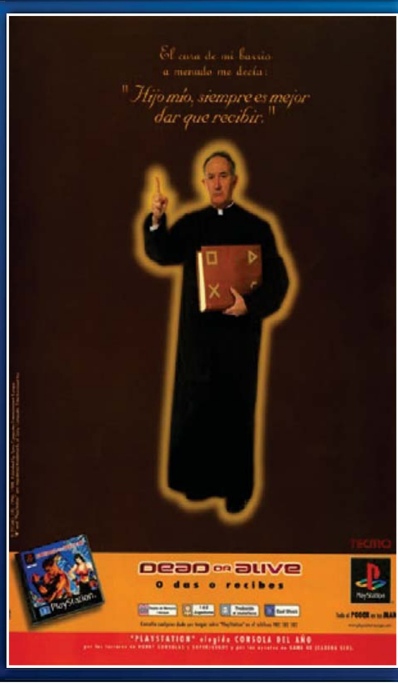
tation®

las reglas del juego











grand theft auto

San Andreas™





ROCKSTAR GAMES
PRESENTS




FINAL FANTASY® X
ESPECIAL
Play manía
Nº200


SQUARE ENIX®


BATMAN
ARKHAM
KNIGHT
ESPECIAL
Play
manía
Nº200


rocksteady
DC COMICS
WB GAMES
18
www.pegi.info
BATMAN: ARKHAM KNIGHT software © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios.
BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2015. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.


ESPECIAL
Play
manía
Nº200


TOMB RAIDER™
CRYSTAL DYNAMICS
eidos
SQUARE ENIX®
Tomb Raider © Square Enix Ltd. Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.


ESPECIAL
Play
manía
Nº200
CAPCOM
S.T.A.R.S.


RESIDENT EVIL™ 3
EMESIS


ESPECIAL
Play
manía
Nº200
SONY
COMPUTER
NAUGHTY DOG


UNCHARTED
TM
PlayStation


GOD OF WAR II™

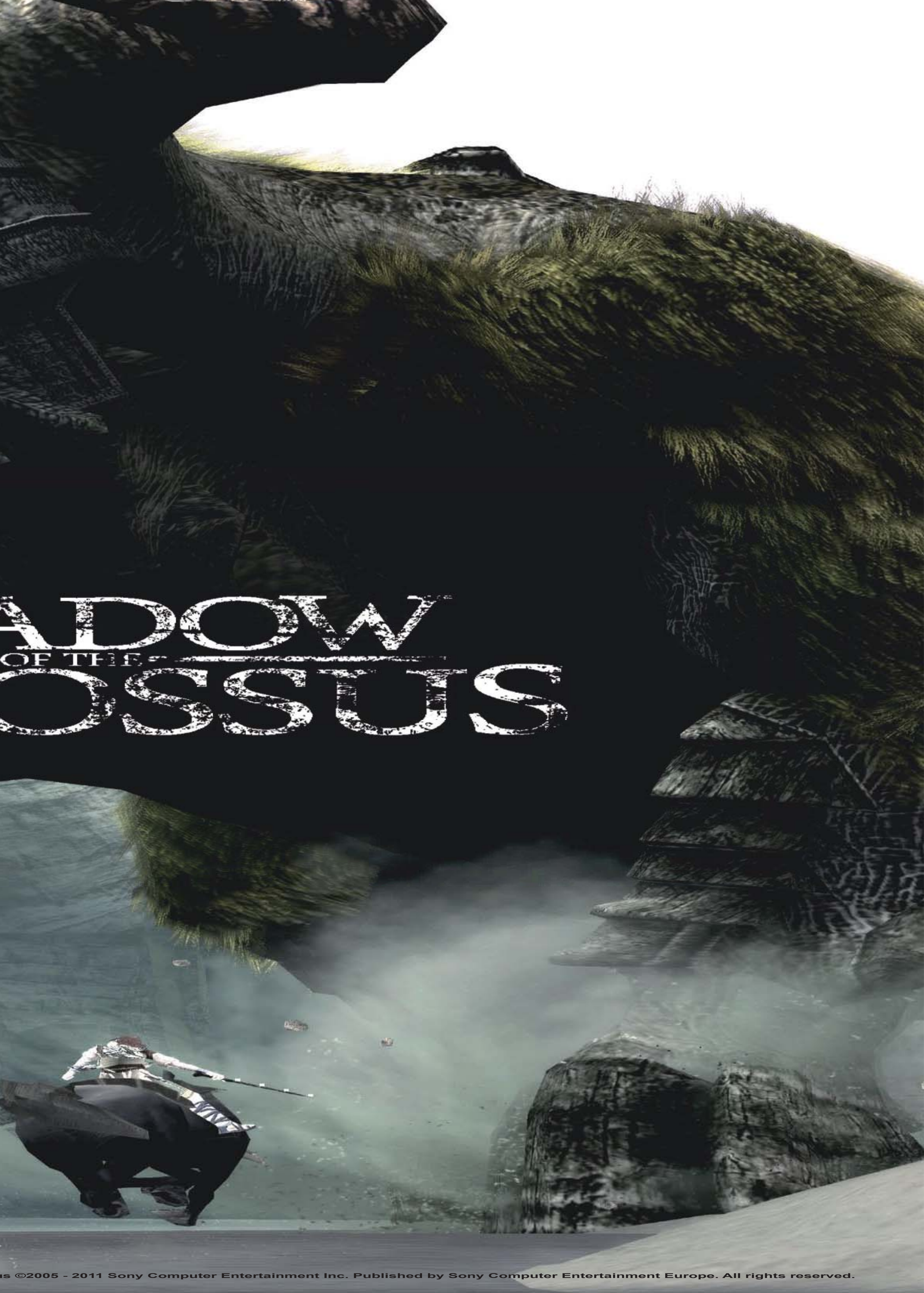


ESPECIAL
Play
manía
Nº 200
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Santa Monica Studio
PlayStation


THE
RATCHET
&
CLANK
TRILOGY
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
INSOMNIAC
GAMES


ESPECIAL
Play
manía
Nº200


ESPECIAL
Play
manía
Nº 200
SHA
COLO
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
Shadow of the Colossu


ADOW
OF THE
OSSUS



GRAN TURISMO®

THE REAL DRIVING SIMULATOR

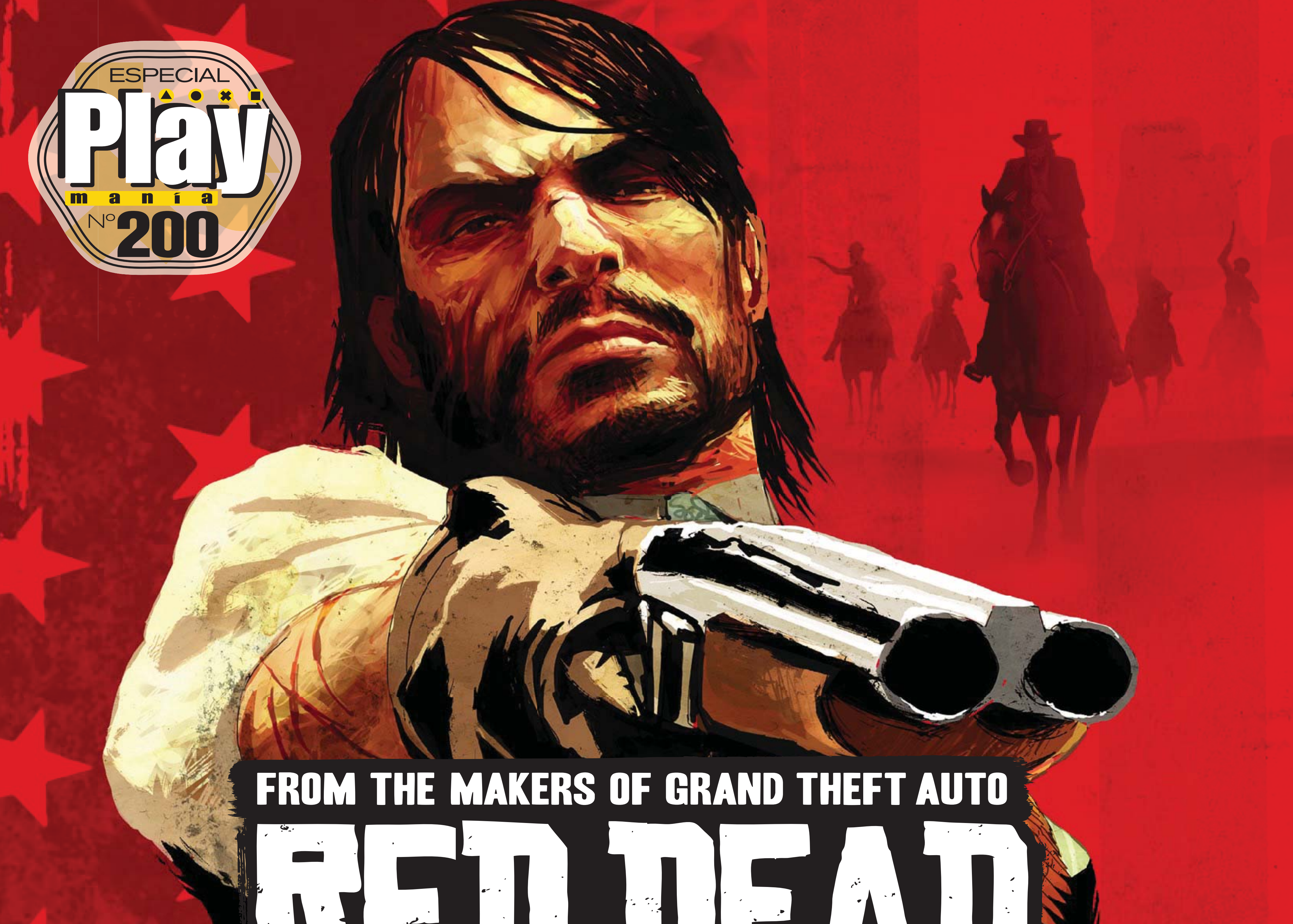

GUERRILLA
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
ESPECIAL
Play
manía
Nº200


KILLZONE®
PROTOTYPE 023


ESPECIAL
Play
manía
Nº200
ASSAS
CRE


SSIN'S
EED


ESPECIAL
Play
manía
Nº 200


ESPECIAL
Play
manía
Nº200
FROM THE MAKERS OF GRAND THEFT AUTO

REDEMPTION™




ESPECIAL
Play
mania
Nº200
© Disney
Developed by SQUARE ENIX. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group.
SQUARE ENIX


Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS


ESPECIAL
Play
manía
Nº 200
CALL OF
BLACK
11.6
© 2015 Activision Publishing, Inc.


DUTY
K OPS III
.15
treyarch
ACTIVISION


THE LAST OF US™
SONY
PlayStation.
NAUGHTY DOG


ESPECIAL
Play
manía
Nº 200


SILENT HILL™


ESPECIAL
Play
manía
Nº200
KONAMI


ESPECIAL
Play
manía
Nº 200



SQUARE ENIX®

KONAMI

Solid Snake

☐Affiliation
FOXHOUND
☐Area of Operations
Outer Heaven
☐Mission
Destroy Metal Gear

Solid Snake

☐Affiliation
FOXHOUND
☐Area of Operations
Zanzibar Land
☐Mission
Rescue the developer of OILIX, Dr. Kio Marv

Solid Snake

☐Affiliation
None
☐Area of Operations
Shadow Moses Island, Alaska
☐Mission
Prevent FOXHOUND from launching a nuclear weapon, and rescue the hostages

Solid Snake

☐Affiliation:
Anti-Metal Gear group, Philanthropy
☐Area of Operations
Undercover tanker on the Hudson River, New York
☐Mission
Obtain proof of a new Metal Gear being transported in secret by the US Marine Corps

Naked Snake

☐Affiliation
FOX
☐Area of Operations
Tselinoyarsk, USSR
☐Mission
Eliminate THE BOSS for stealing a US nuclear weapon and defecting to the Soviet Union

Old Snake

☐Affiliation
None
☐Area of Operations
Middle East, various locales around the globe
☐Mission
Assassinate Liquid Ocelot and thwart his schemes to use the world's largest 5 PMC organizations to incite an insurrection

Snake

BIGBOSS
☐Affiliation
A military without a nation
☐Area of Operations
Costa Rica
☐Mission
Investigate clandestine military
in Costa Rica, a nation without a

1987	1990	1998	2001	2004	2008
METAL GEAR	METAL GEAR 2 SOLID SNAKE	TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER	METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS




Snake
BIGBOSS
☐Affiliation
A military without a nation
☐Area of Operations
A US military base on the southern tip of Cuba
☐Mission
Rescue Chico and Paz
Venom Snake
☐Affiliation
Diamond Dogs
☐Area of Operations
Afghanistan
☐Mission
Rescue Kazuhira Miller
2010
2014
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES
METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS



Ratchet & Clank

PS2-PS3-PSP-PS VITA 2002-2013

PORTADA Nº: PLAY GT

En los albores de PlayStation los juegos de corte infantil seguían teniendo un fuerte tirón y uno de los más carismáticos fue *Spyro The Dragoon*. El dragón no saltó a PS2, pero sus creadores (Insomniac Games), mejoraron la fórmula de combinar acción, exploración y plataformas, para inventarse *Ratchet & Clank*, las aventuras de una divertida pareja que recorre el universo usando las armas más estrambóticas y originales que se puedan imaginar. La saga se mantuvo muy viva en PS2, aunque en PS3 perdió fuelle, en parte porque Insomniac cambió de tercio para dedicarse a los *Resistance*. Aún así, el atractivo de la saga sigue muy vivo y esperamos una película y un nuevo juego para PS4 en 2016.



Assassin's Creed

PS3-PS VITA-PS4 2007-2015

PORTADA Nº: 106, 131, 142, 154, 166

En 2007, Ubisoft sorprende a propios y extraños con un juego ambientado en las Cruzadas y en el que nuestro héroe es un asesino, enredado en una trama que llega hasta nuestros días y que le enfrenta a los templarios. Fue uno de los primeros grandes juegos de PS3 y sorprendió por su novedosa puesta en escena y mezcla de plataformas, combate y sigilo en un mundo abierto. Sus fallos en la jugabilidad se solventaron con la segunda entrega, esta vez en la Roma del Renacimiento, y con *La Hermandad*, una especie de versión 2.5 que ampliaba la historia de Ezio, se metió en el bolsillo a todos los jugadores. Ubisoft lanza una entrega anual y aunque la saga empieza a mostrar desgaste, ha marcado una época tanto en PlayStation como en Playmanía.

The Last of Us

PS3-PS4

2013-2014

PORTADA Nº: 175

Cuando Naughty Dog anunció un nuevo proyecto, pensamos que se pasaba a PS4 y abandonaba *Uncharted*, pero no. En junio de 2013 se lanza una de las últimas aventuras de PS3, un juego técnicamente sobresaliente, con una brillante historia de fondo, personajes carismáticos y un agradable puntito de dificultad. El juego triunfa instantáneamente y Naughty Dog anuncia que va a hacer una versión remasterizada, para aprovechar el potencial de PS4. La trama, la calidad y la emoción que transmite *The Last of Us* nos cautivó en PS3 y más aún en PS4. Estamos deseando jugar a *Uncharted 4*, pero nos gustaría que Naughty Dog se deje llevar para regalarnos algo como *TLOU*, aunque sea un *TLOU2*...



Batman: Arkham

PS3-PS VITA-PS4 2009-2015

PORTADA Nº: 122, 185, 195

Sin película de por medio y casi por sorpresa, Warner anuncia el lanzamiento de un juego basado en Batman. Aunque se dijo que el plan no era aprovecharse del carisma del protagonista, no nos los creímos... de primeras. Rocksteady nos sorprendió con una magnífica aventura, muy sólida técnicamente y cargada de ideas innovadoras, que no sólo se llevó magníficas críticas, sino que se convirtió en un éxito que propició que tras *Arkham Asylum* pudiéramos flipar con *Arkham City y Origins*. A finales de junio se pone a la venta *Arkham Knight*, que promete dejar en pañales a las entregas de PS3. A lo mejor por eso Batman se ha convertido en una de nuestras sagas favoritas.





Uncharted

PS3-PS VITA-PS4 2007-2016

PORTADA Nº: 1209,150, 155

Naughty Dog nos había deleitado en PlayStation con *Crash Bandicoot* y en PS2 con *Jak & Daxter*. Para estrenarse en PS3 cambiaron de tercio y buscaron una aventura más adulta, protagonizada por un cazatesoros a medio camino entre Indiana Jones y Lara Croft. Tenemos que reconocer que el primer *Uncharted* no nos terminó de convencer (quizá porque aún recordábamos los extraordinarios *Jak II* y *Jak 3*), pero *Uncharted 2* (2009) y *Uncharted 3* (2011) nos dejaron con la boca abierta. *El Abismo de Oro*, para PS Vita, es una auténtica delicia y no podemos ocultar nuestro disgusto porque el estreno de la saga en PS4 se vaya a 2016... Drake es uno de los grandes de PlayStation.



Red Dead Redemption

PS3 2010

PORTADA Nº: 137

Desde que Rockstar lanzara para PS3 en 2008 *GTA IV*, estábamos todos locos esperando un *GTA* "lo que sea", que continuara la senda marcada por *GTA IV*, igual que *Vice City* o *San Andreas* siguieron el camino que abrió *GTA III*. Pero a Rockstar le gusta sorprender y en 2010 lanzó un nuevo sandbox que ni se llamaba *GTA*, ni tenía helicópteros, ni bandas callejeras... Era una aventura ¡en el salvaje oeste! Muchos presagiaron un fracaso (como el sufrido años antes por *Gun*), pensando que a día de hoy a nadie le podía apetecer jugar a "una de vaqueros". Lo que Rockstar demostró con *Red Dead Redemption* es que cuando juego está bien hecho, mimado y cuidado, lo demás no importa. El juego se convirtió en un bombazo del que no hicimos eco sobradamente. Es difícil saber cuántas veces nos habéis preguntado por un *RDR2* y cuando más cerca parecía estar se lanzó *GTAV*...

20 JUEGOS QUE HAN HECHO HISTORIA

ESPECIAL Play manía Nº 200

En 200 números hemos hablado de muchos juegos y muchos de ellos han sido claves en la historia de la revista y, lógicamente, de PlayStation. Ha habido juegos únicos, mitos recordados años después de su lanzamiento; otros se han convertido en sagas que han llegado a nuestros días; algunos han perdido fuelle por el camino y unos cuantos han nacido hace poco, pero se adivinan como futuros clásicos. Con estos pósters hemos querido recordarlos y aquí va su historia...



Resident Evil

PSONE-PS2-PS3-PS4 **1996-2015**

PORTADA Nº: 15, 32, 68, 121, 123, 197

Con el lanzamiento de PlayStation, Capcom quiso probar cosas nuevas y su experimento dio lugar a una de las sagas más emblemáticas de todos los tiempos. Playmanía no existía aún cuando se lanzaron las dos primeras entregas, pero no nos perdimos la tercera y Nemesis protagonizó nuestro número 15. Nos tocó sufrir para disfrutar de *Code: Veronica* (que salió un año antes en Dreamcast) y para jugar a *Resident Evil 4* (9 meses después de Game Cube). *Resident Evil 6* ha sido el último juego de una saga plagada de spin-off y no se sabe nada aún de *Resident Evil 7*...

Tekken

PSONE/PS2/PSP/PS3/PS4

1995-2007

PORTADA Nº: 3, 44, 75, 128

En el momento dulce de la lucha, *Tekken* era uno de los principales referentes del género y se convirtió en uno de los estandartes de PlayStation y ha sido exclusivo de la marca hasta *Tekken 6*. Aunque Playmanía no existía en aquel lejano 1995, Jim Kazama protagonizó la portada de nuestro número 3 (con un original montaje, por cierto) y desde entonces no ha faltado a la cita con cada nueva entrega. Y está también de celebración: en este 2015 se cumple el 20 aniversario de la saga. ¿Llegará en 2015 *Tekken 7*?

Tomb Raider

PSONE-PS2-PS3-PS4 **1996-2013**

PORTADA Nº: 1, 12, 40, 52, 84, 100, 118, 169

Nuestra primera portada estuvo dedicada a *Tomb Raider*, cuando ya iba por la tercera entrega y Lara Croft se había convertido en un icono, más allá de los videojuegos. Su leyenda se desinfló un poco en PS2, pero aún así le dimos dos portadas más. Un tímido despertar en PS3 culminó con el renacimiento de la saga en 2013 y una remasterización para PS4 que merece la pena jugar. Ha sido un personaje talismán para nosotros y uno de los principales reclamos en la época de PSone.



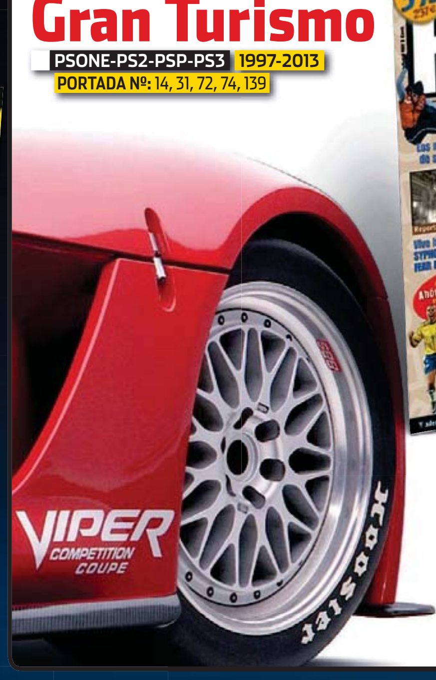
Call of Duty

PS2-PSP-PS3-PS VITA-PS4
2003-2015
PORTADAS Nº: 130,143, 151, 165

Aunque hoy día nadie lo diría, los shooters subjetivos arrasaban en PC, pero no eran precisamente un género con tirón en consola, pese a los notables resultados obtenidos por *Medal of Honor* en PSone. En 2003 Activision lanza *Call of Duty* y el gran éxito de la saga en PC propicia que en 2006 llegue a PS3 con *COD3*. El éxito es más que notable y los jugadores de PlayStation parecen cogerle el gustillo a esto de los tiros en primera persona... Eso sí, el éxito total llega con *Modern Warfare* y la saga se convierte en uno de los referentes navideños, alternando dos series, una de Infinity Ward (*Modern Warfare*) y otra de Treyarch (*World at War* y *Black Ops*). Varias han sido las portadas que hemos dedicado a la saga, que tiene el mérito de haber popularizado los shooters en consola, hasta el punto de convertirlo en un rival directo de las aventuras.

Gran Turismo

PSONE-PS2-PSP-PS3 1997-2013
PORTADA Nº: 14, 31, 72, 74, 139





Cuando se lanzó el primer *Gran Turismo* Playmanía aún no existía, aunque sí incluimos una análisis de la versión Platinum y desde la segunda entrega no ha faltado a ninguna cita con nuestra portada. Además, hemos hecho varios especiales que siempre habéis recibido realmente bien. Es la saga exclusiva de PlayStation más longeva, ya que lleva dando guerra desde PSone (el primer *Gran Turismo* es el juego más vendido de la consola). Con sólo imaginarnos un *Gran Turismo 7* en PS4 se nos hace la boca agua.

God of War

PS2-PSP-PS3-PS4 2005-2015
PORTADA Nº: 95, 99, 135, 171

Sin mucho bombo ni demasiado platillo, Sony lanzó en 2005 una aventura de acción con mucha sangre, algunos puzzles y no pocos saltos que se convirtió en uno de los fenómenos del año y que lanzó al estrellato a Santa Monica Studios. En 2007 multiplicó su éxito con el brutal *God of War II* y en 2010 sirvió para demostrar la potencia de PS3. Los dos *God of War* para PSP están entre los mejores juegos de la portátil. Tras el flojo *Ascension* (2013), se ha anunciado una versión remasterizada de *GOW III*, que llegará este verano a PS4 para celebrar el décimo aniversario. Varias portadas de Playmanía demuestran que nos gusta Kratos.







Final Fantasy

PSONE-PS2-PSP-PS3-PS VITA-PS4 1997-2015
PORTADA Nº: 9, 25, 38, 41, 60, 96, 132, 133, 183

El primer juego de la saga en llegar a PlayStation fue la séptima entrega y se convirtió en uno de los juegos más emblemáticos de las historia de PlayStation. Playmanía no llegó a tiempo para festejar *FFVII*, pero hemos apoyado desde nuestra portada al resto, con especial mención a *Final Fantasy X* (PS2), que generó muchísimas expectativas al ser el primero totalmente poligonal y el segundo más vendido, tras *FFVII*. Se ha remasterizado para PS3 y PS4, pero la leyenda de la saga continúa...

Kingdom Hearts

PS2-PSP-PS3 2002-2015
PORTADA Nº: 85,93

Que Square, creadora de *Final Fantasy*, se uniera con Disney para hacer un juego de rol de acción nos dejó de piedra... ¿Sephirot y Mickey Mouse juntos? Pues por muy raro que sonara, el juego era una delicia y encantó a los usuarios de PS2 y a nosotros. No tuvimos ocasión de darle portada al primer *Kingdom Hearts*, pero nos resarcimos con el segundo: portada cuando nos lo jugamos en japonés, y un año después, cuando se lanzó en España. Se ha remasterizado para PS3 y es uno de los títulos más queridos por los lectores de Playmanía. Raro es el mes en el que no nos preguntáis por la tercera entrega que llegará a PS4... ¿el año que viene?



Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito

PS2 2006

PORTADA Nº: SUPLEMENTO

Pese a ser una de las sagas de RPG con más éxito en Japón, no había pisado estos lares hasta que en 2006 Square-Enix se decidió lanzar esta entrega en PS2. Cosechó gran éxito de crítica y ventas y, aunque no la hemos vuelto a disfrutar de PlayStation, desde aquel lejano 2006 no habéis dejar de preguntar por la saga. De hecho el anuncio de *Dragon Quest Heroes* ha avivado la pasión. Marcó la cima de los juegos de rol japoneses en PlayStation, ya que en PS3 fueron desbancados por el rol occidental, con *Skyrim* a la cabeza. Sus creadores, Level 5, (que nos encandilaron con *Dark Cloud*), cosecharon éxito similar en PS3 con *Ni No Kuni*.





Grand Theft Auto

PSONE-PS2-PSP-PS3-PS4 1997-2014

PORTADA Nº: 45, 69, 78, 90, 110, 118, 168, 174

La saga se lanzó para PC y su éxito pronto propició una versión para PSone. Sin embargo, en un momento en el que lo que entraban por los ojos eran los gráficos poligonales y los entornos 3D, la perspectiva aérea no cuajó en consola. Hasta que en 2001 se lanza *GTA III* y rompe todos los moldes. Aunque lo intentamos, fue imposible darle portada, aunque sí pudimos con *GTA Vice City* en 2002 y echamos el resto con *San Andreas*, el juego que marcó la cima de PS2 (el juego más vendido de la consola más vendida de la historia). De hecho, *San Andreas* representa nuestro mejor y nuestro peor momento. Un tremendo palizón nos permitió tener en tiempo récord la guía y los dos números donde la regalamos supusieron nuestro récord de ventas. *San Andreas* siempre tendrá un lugar especial en la historia de Playmanía.





Metal Gear Solid

PSONE-PS2-PSP-PS3-PS4 1999-2015

PORTADA Nº: 4, 36, 71, 97, 127, 138, 162, 189, 200

El lanzamiento de *Metal Gear Solid* supuso el primer gran hito de Playmanía. La portada del número 4 y, especialmente, la guía del 5, fueron todo un éxito para nosotros. Apostamos fuerte por una aventura que nos pareció única y que nos enamoró desde el primer momento. La saga ha estado íntimamente asociada a PayStation desde entonces y en Playmanía siempre hemos seguido muy cerca todos los juegos, incluidos los de PSP. Desde 1999 hasta este 2015, la saga *Metal Gear* ha acumulado más portadas que *Tomb Raider*.

Shadow of the Colossus

PS2-PS3 2006-2011

PORTADA Nº: PLAY GT

En 2002 Sony publicó una originalísima aventura, de corte plataformero, protagonizada por un niño con cuernos. Se llamaba *ICO* y, pese a las buenísimas críticas, no terminó de cuajar en ventas. Sin embargo, con el tiempo se convirtió en un juego de culto y al estudio responsable, encabezado por Fumito Ueda, se le conoce como Team ICO. El Team ICo se sacó de la manga otra aventura única, de esas que no se olvidan fácilmente: *Shadow of The Colossus*. Otros juego de culto, exclusivo de PlayStation, que es el culpable de que sigamos esperando con ardor *The Last Guardian*, la siguiente creación de Team ICO. Se anunció oficialmente en el E3 de 2009 y no perdemos la esperanza...



Killzone

PS2-PSP-PS3-PS4-PS VITA

2005-2013

PORTADA Nº: 145, 180

Con la saga *Halo* triunfado en Xbox, Sony buscaba un shooter exclusivo con el que demostrar que PS2 también podía dar guerra futurista. Guerrilla se encargó del desarrollo de *Killzone*, que desde entonces se ha paseado por todas las consolas PlayStation: *Killzone 2* y *3* en PS3, *Liberation* en PSP, *Mercenary* en PS Vita y *Shadow Fall* acompañando el estreno de PS4. Es posible que la saga (que ha tenido un par de portadas en Playmanía), esté en barbecho una temporada, ya que Guerrilla va a presentar en este E3 su nuevo proyecto: *Horizon*.



Silent Hill

PSONE-PS2-PSP-PS3-PS VITA

1999-2012

PORTADA Nº: 34, 54, 108

No le dimos portada al primero (aunque sí al 2 y al 3), pero ha sido uno de nuestros títulos mimados. Quizá porque ningún otro nos ha hecho pasar tanto miedo. Ha sido de las sagas más importante de la historia de PlayStation, hasta que empezó a perder fuelle en 2004 con *The Room* y el abandono del Silent Team. Cuando parecía que iba a volver a convertirse en una experiencia única con *Silent Hills* a cargo de Kojima y Guillermo del Toro, va Konami y nos lo cancela...